# 掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.194

专题企划

**单身有理**

为什么我还是一个人？

特快专递

偶像大师 闪亮音乐祭

PSP

研究中心

召唤之夜3

PSP

攻略透解

**纸盒战机W** PSV PSP

**刺客信条III 自由使命** PSV



赠品



《口袋妖怪》&《动物之森》系列海报

卷首特报

**全中文3DS来袭 港版3DS开箱评测**

**写在3DS XL行货发售前 神游独家Q&A**




# 精巧轻薄

北通动力堡垒 · 自由移动电源

**专业玩家的电源**



Power







「智能手机」「游戏机」「平板」「MP3」「便携音箱」

「苹果 / 安卓」「PSV/PSP/NDS」「IPAD」「相机」「蓝牙耳机」

## 经销网点

| 店名 | 地址 |
|---|---|
| 北京金思泰达科技有限公司 | 北京市海淀区 E 世界数码大厦 C3586 |
| 广州电玩地带（北通展示店） | 广州市天河区百脑汇 2 楼 2850 档 |
| 广州东凯计算机有限公司 | 广州市天河路 598 号百脑汇四楼 4G57 |
| 宁波海曙悦动计算机有限公司 | 浙江宁波海曙区 药行街 灵桥广场 5 楼 C25 |
| 徐州赛亚电玩数码 | 徐州市鼓楼区淮海东路 143 号金鹰通讯电子商场 222 号（海关大楼对面） |

| 店名 | 网址 |
|---|---|
| 北京浩瀚数码专营店 | http://haohansm.tmall.com/ |
| 吉林伟豪数码专营店 | http://jlwhsm.tmall.co/ |
| 宁波悦动数码专营店 | http://yuedsm.tmall.com/ |
| 徐州优美数码专营店 | http://ymshuma.tmall.com/ |
| 舜煊数码专营店 | http://shunxuansm.tmall.com/ |
| 帅帅电子旗舰店 | http://shuaishuaism.tmall.com/ |
| 美迪数码专营店 | http://mdsm.tmall.com/ |
| 北通旗舰店 | http://betop.tmall.com/ |
| 广州宝鸣数码专营店 | http://baomingsm.tmall.com/ |
| 重庆鹏图数码专营店 | http://pengtusm.tmall.com/ |




卷首特报

**P4**

色装·外观·锁区·烧录卡·方方面面……

## 全中文3DS来袭 港版3DS开箱评测









攻略透解

**P121**

爱与正义的女刺客登场！

系统解析
主线&分支任务攻略
100%完美同步指南
PSV

## 刺客信条Ⅲ 自由使命







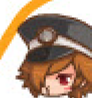
攻略透解

**P104**

玩LBX，救世界，我有技术我自豪！

系统解析
剧情攻略

## 纸盒战机W PSP/PSV








光棍节来临，又是有人欢喜有人发愁，有人洒脱有人怨妇的圣战时光。这次就带领大家来看看游戏中的知名光棍，身家条件各不相同的他们是怎样走着单身之路的呢？

专题企划

**P85**

## 单身有理
## ——为什么我还是一个人？

# 掌机王Sp VOL.194

**健康游戏忠告**

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

刺客信条III 自由使命
封面设计：咕噜







口袋光环 VOL.194

http://www.tudou.com/programs/view/caL8Izuprbg/
密码：zjkdgh94


**卷首特报**

全中文3DS来袭 港版3DS开箱评测 4
写在3DS XL行货发售前 神游独家Q&A 10

**掌机情报站**

掌机情报站 12
Lancer专栏 16
Darkbaby专栏 17
游人望远镜 18
掌机销量榜 20

**黄金眼**

黄金眼 21
黄金眼REVIEW——口袋妖怪 黑2・白2 22

**前线狙击**

怪物猎人4 24
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 34
光明之舟 41
纸片马里奥 超级贴纸 46
雷顿教授对逆转裁判 50
终极军团 54
幻想生活 58

**新作拼盘**

美食的俘虏 美食怪兽 66
境界线上的地平线 携带版 67
火影忍者SD 力量疾风传 67
恶魔之眼 68
银魂双六 68
型男恋爱王国 与帅哥们谈恋爱吧！超萌心动校园生活 69
捉迷藏 携带版 69

**便携领域**

情报室 70
软件园 73
游戏坊 74
周边屋 75

**PlayStation Vita总部**

PlayStation Vita总部 76

**三次元空间**

3D短波 78
试玩评测——终极军团 79

## 专题企划
单身有理——为什么我还是一个人？ 85

## 特快专递
偶像大师 闪亮音乐祭 甜蜜乐曲・跃动音符・诱人曲调 96

## 游戏一品轩
游戏一品轩 100

## 攻略透解
纸盒战机W 104
刺客信条III 自由使命 121

## 研究中心
召唤之夜3 138

## 游戏文化频道
任天堂软件阵容盘点 144

## 掌机软件学院
烧录卡新闻站 159

## 市场动态
硬件短消息 160
掌机市场扫描 162

## 下崽工房
火焰之纹章 觉醒 164
战国无双 编年史 2nd 165
新・超级马里奥兄弟2 167

## 专区地带
游戏万花筒 168
游戏美图秀 172
宅回首 174
白金殿堂 178
经典主题乐园 180
乙女风向标 182
轻松日语教室 184

## 掌门人
掌门人 186
FAQ电台 192
交流空间 194
吐槽记事簿 196
小编寄语 198

## 掌机王自由谈
那些年，我们玩过的游戏机 200
玩家点评 203

## 其他
火热秘技 204
掌机游戏综合发售表 206
口袋光环 精彩内容导视 208


## 游戏索引


| NDS | |
|---|---|
| T.A.C.英雄 大红一师 | 100 |
| 口袋妖怪 黑2・白2 | 22 |
| 托马斯和朋友们 铁路小英雄 | 103 |
| 尤达传奇 黄金天堂鸟 | 102 |
| 雨果的历险 | 102 |
| **PSP** | |
| 光明之舟 | 41 |
| 境界线上的地平线 携带版 | 67 |
| 恋爱随意链接 预知随机 | 光盘 |
| 秘密财富 300天赚3000万美元的方法 | 101 |
| 魔法洞穴 | 101 |
| 偶像大师 闪亮音乐祭 甜蜜乐曲・跃动音符・诱人曲调 | 96、光盘 |
| 圣斗士星矢Ω 终极小宇宙 | 光盘 |
| 银魂双六 | 68、光盘 |
| 召唤之夜3 | 138 |
| 纸盒战机W | 104、光盘 |
| 捉迷藏 携带版 | 69 |
| **3DS** | |
| 恶魔城 暗影之王 命运之镜 | 光盘 |
| 怪物猎人4 | 24 |
| 怪物射手 | 光盘 |
| 幻想生活 | 58、光盘 |
| 火焰之纹章 觉醒 | 164 |
| 火影忍者SD 力量疾风传 | 67 |
| 口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 | 34、光盘 |
| 拉与落 | 光盘 |
| 雷电十一人GO 2 时空之石 热风・雷鸣 | 光盘 |
| 雷顿教授对逆转裁判 | 50、光盘 |
| 立体动物之森 | 光盘 |
| 美食的俘虏 美食怪兽 | 66、光盘 |
| 新・超级马里奥兄弟2 | 167、光盘 |
| 型男恋爱王国 与帅哥们谈恋爱吧！超萌心动校园生活 | 69 |
| 旋转飞溅 | 光盘 |
| 战国无双 编年史 2nd | 165 |
| 纸片马里奥 超级贴纸 | 46、光盘 |
| 终极军团 | 54、79、光盘 |
| 钻石小子3D | 102 |
| **PSV** | |
| 刺客信条III 自由使命 | 121 |
| 恶魔之眼 | 68 |
| 发现计划 | 光盘 |
| 弗罗比舍说 | 光盘 |
| 和大家在一起 | 光盘 |
| 狡狐大冒险 时空神偷 | 光盘 |
| 模拟生态圈 | 101 |
| 心灵传说R | 光盘 |


## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| ACT | 动作游戏 |
|---|---|
| A・RPG | 动作角色扮演游戏 |
| AVG | 文字冒险游戏 |
| A・AVG | 动作冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视角射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智游戏 |
| RAC | 竞速游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S・RPG | 战略角色扮演游戏 |
| SPG | 体育游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |
| TPS | 第三人称视角射击游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
|---|---|
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| NDSi | Nintendo DSi，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |
| 3DS | Nintendo 3DS，Nintendo公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，SCE公司出品 |

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。




# 全中文3DS来袭 港版3DS开箱评测




日前神游宣布正式引进3DS进入内地市场，而且一来就是3DS XL，实在让人意外。虽然我们暂时无法入手行货版，但在早前香港地区已经推出其港版3DS以及港版3DS XL，编辑部日前就入手了一台港版的3DS，通过这次的开箱评测，或许会给尚在烦恼入手哪个版本主机的玩家提供一定的参考。

文 酷洛洛　美编 Juxi

## 港版包装外观

港（台）版3DS包装的最大特征，是左上角的“CT”标志以及左下角的“轻巧随身带”标签。包装背面的右上角已经标注了该3DS的内含物品，购买前玩家可以用来一一对照。另外底部的扫描码上面也用中文标记了该3DS的颜色。另外提一下，不论是港版3DS还是3DS XL，其中都是内附电源适配器的，各位不用担心会像日版3DS LL那样吝啬。




■正面特写。

■背面特写。




■底部特写

## 内含物品一览

3DS主机 × 1
电源适配器 × 1
触控笔 × 1（在主机内）
2G SD卡 × 1（在主机内）
AR卡 × 6
使用指南 × 1
使用说明书 × 1
固保卡（即保修卡）× 1




■位于主机内的SD卡是2G的三星SD卡。




■港版内附的电源适配器是支持220V的，大可放心在国内使用。






▲各位入手的港版3DS全新机，主机背后的编码和包装盒上的编码相同的，包装内的固保卡中也贴有相同的编码，也就是我们说的“三码合一”了。

# 主机外观

从硬件设计来看，港版3DS和其他地区的3DS并没有差别，但似乎任天堂是打算将他们的“主机颜色补完计划”贯彻到底，港版3DS包括两种颜色，分别为晴空蓝（Cerulean blue）以及珠光桃红（Shimmer pink），这两种颜色都是港版所独有的，所以熟悉3DS的同学在街上看见此两颜色的3DS，立即就可以判断是港版机。顺带一提，目前港版的3DS XL两颜色分别为白色以及蓝黑。编辑部入手的这台3DS为晴空蓝，下面就来看看它的各角度特写吧。



正面



侧面



翻盖后



与日版的首发颜色对比，左边的晴空蓝看起来要浅一些。



按键特写

# 系统：从UI到内置游戏全部中文化

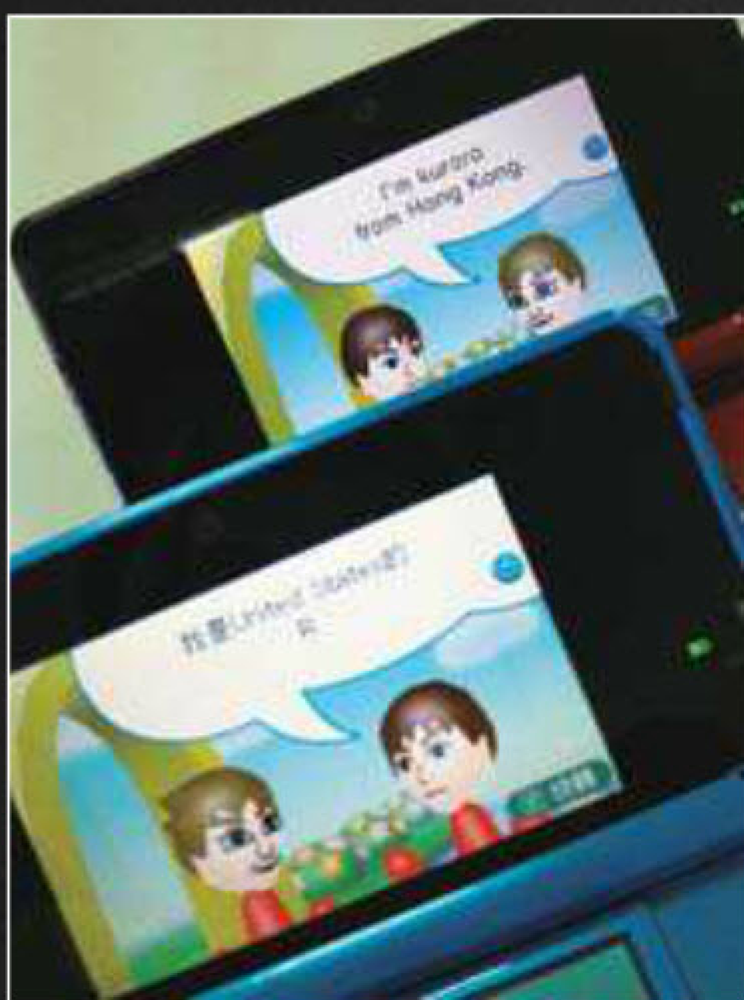

■全中文开机向导，尽管是繁体，但也不会存在看不懂的问题了。

既然是港版主机，系统自然是全部中文化，因此使用港版3DS的用户不用担心难上手，详细的中文向导会为各位解决一切问题，由于系统只是在原来日版的基础上进行中文化，这里笔者就不一一细数了。另外内置的游戏与目前的日版3DS基本一致，只是界面语言全部换成繁体中文而已，下面是部分系统和内置软件的界面。不过中文输入对于内地玩家来说是一大问题，因为港版3DS的中文输入法只支持台湾地区常用的注音输入以及仓额输入法，使用拼音和五笔输入中文的我们恐怕难以驾驭。



◀港版的内置游戏译名和我们常用的译名有所不同，例如这款脸庞射击，港版叫做“飞行大脸兵射击”，挺有喜感的翻译（笑）。


▲AR游戏自然也是全中文界面了。



▶美版主机与港版主机『擦肩』无障碍，日版自然也不用说了。


◀看着这堆注音，对于只懂拼音的小编来说是无能为力了。

# 内容稀少的港服eShop

这其实也不能怪港服，毕竟刚开不久嘛。虽然全中文界面的eShop看着很顺心，但是目前里面的内容可以用十个手指头来数呀，略显寒酸。不过相信随着今后游戏的增加，港服eShop的内容会渐渐充实起来。





◀▲一个宣传什锦影像+三款游戏，就是小编完稿前的港服内容。

# 国内玩家表示很痛苦——浏览器测试

有日版3DS的玩家，都知道日版3DS在浏览国内网站的时候，会出现部分文字无法显示的情况，原因是日版3DS只支持日文编码，只有小部分与日本汉字相同写法的中文能显示。那使用繁体中文、香港及台湾地区使用的港版3DS，浏览国内网站又是一个怎样的情况呢？小编直接登陆百度主页，结果显而易见，和日版一样，只有部分中文能够正常显示，而之后笔者又尝试登入一个自己经常浏览的日本网站，得出的结果依然是部分日本汉字无法显示。

■港版3DS内置浏览器显示百度主页的效果。





其结果只能归咎于港版3DS仅支持繁体中文编码，因此无论对于简体中文网页、还是日文网页，都只能正常显示一部分文字，因此我们只能正常观看一些繁体中文的网站。这对于使用简体中文的内地玩家来说，实在是有点“高不成低不就”的感觉。另外这个文字编码的问题，还会延伸到其他方面，例如在Mii广场中，部分日文命名的用户，我们可能无法正常看到他们的全名等等……

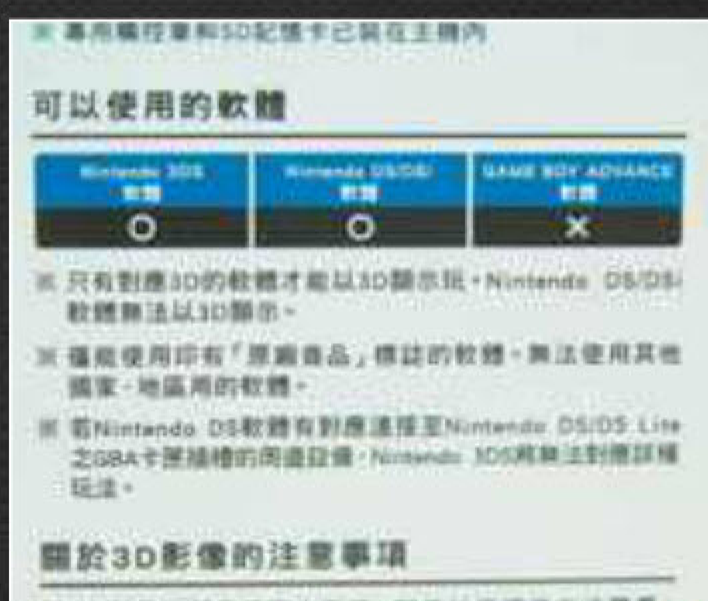
◀港版3DS内置浏览器显示某日文站点的效果。

# 锁区乎？——锁，非常彻底！

锁区指的是当前版本主机只能使用对应地区的游戏，其他地区的游戏无法在该主机上运行。相信无论是已经入手3DS、还是打算入手3DS的玩家，都十分关注的就是这个问题。在这个测试中，小编锁定找齐了日版3DS、美版3DS以及港版3DS主机以及对应地区游戏进行锁区测试。结果表明，港版和美、日版一样为独立分区，各地地区游戏互相不通用，例如港版主机放入美、日版的游戏后，主机界面不会有任何放入游戏卡的反应，锁得非常彻底，而美、日版主机插入非本地区游戏后，结果也是完全一样。另外可能会有玩家问台版是不是也独立分区，答案是港版与台版被归在同一地区。另外有关NDS游戏兼容，因为绝大部分NDS游戏都是没有分区的，所以不论哪个地区版本的NDS游戏，在港版3DS上都可以正常运行（当然其他版本的3DS也一样）。




■各地区主机与相应地区游戏的兼容视图，一目了然。




◀港版（包括台版）主机的包装背后的说明中已描述：仅能使用印有“原厂出品”标志的游戏，无法使用其他国家、地区的游戏。



▲“原厂出品”指的是港版游戏包装盒右下角的“CT”标志，因此很容易辨认。





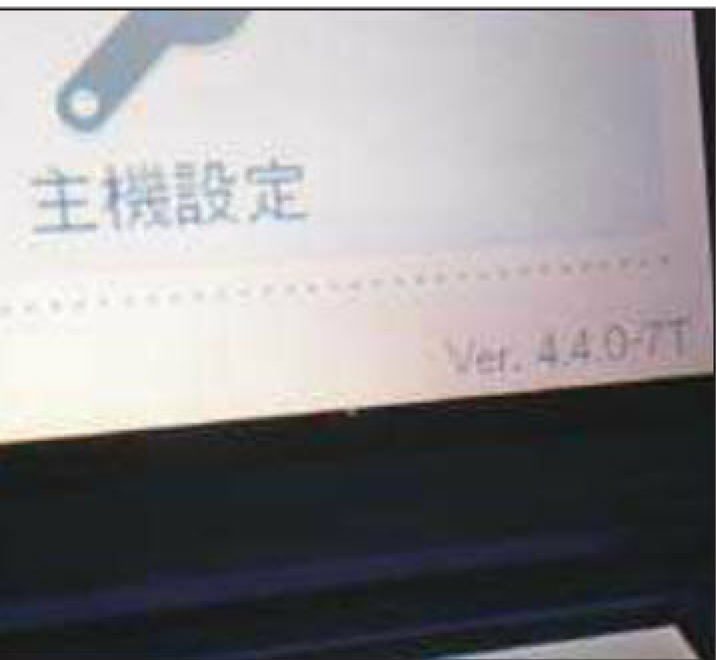
▼▶在港版3DS上测试日版NDS游戏《超级机器人学园》，正常运行。

# 有关烧录卡

相信不少玩家购买3DS后，都会搭配一张烧录卡方便玩以前的NDS游戏，港版在这方面的兼容性与其他地区版本是完全一致的，因此这部分不会存在哪个版本更好的问题。小编手上的这款港版3DS，出厂系统为4.2版，因此大部分市面上兼容3DS的烧录卡问题都不大。



■该港版3DS的出厂系统显示为4.2.0-5T。






▲截稿前港版3DS最新系统版本为4.4.0-7T。

►更新1.8固件后的DSTWO可以在4.4系统下进入烧录卡界面。

不过随着任天堂官方更新4.4系统后，系统的反烧录卡机制大幅增强，市面上绝大部分的烧录卡都无法在该系统下进入烧录卡菜单，目前也只有DSTWO等少数烧录卡能使用。小编对手上这台港版3DS更新后，系统版本显示为“4.4.0-7T”,同样为4.4系列的系统，这里笔者就用自己手上更新1.8固件的DSTWO烧录卡进行测试，结果正常进入烧录卡界面，游戏也是正常运行。不得不说，虽然DSTWO烧录卡的售价普遍偏高，但兼容性确实不错。

# 绝对放心的中文化质量 港版游戏试玩

接下来的就是港版游戏测试了，这部分我们选择目前港版至今推出的三款游戏：港版《塞尔达传说 时之笛 3D》、港版《生化危机 启示录》、港版《马里奥赛车7》。这里小编可以拍胸口跟大家说——中文化质量绝对令各位满意，不过至于个别人物译名和国内有所出入，这个就没办法纠结了。







◄港版《生化危机 启示录》画面。

◄港版《塞尔达传说 时之笛 3D》画面。

►港版《马里奥赛车7》画面，各位可以看看港版对各人物的翻译，其实还好。

RESULT

| | | |
|---|---|---|
| 1 | kuroro | 10 pts |
| 2 | 耀西 | 8 pts |
| 3 | 庫巴 | 6 pts |
| 4 | 路易吉 | 5 pts |
| 5 | 碧姬公主 | 4 pts |
| 6 | DK | 3 pts |
| 7 | 奇諾比奧 | 2 pts |
| 8 | 慢慢龜 | 1 pt |

# 港版游戏的任天堂网络联机测试

这次我们测试的游戏是港版《马里奥赛车7》（港版译名为《玛利欧赛车7》）。本次测试是为了让玩家了解港版游戏连接任天堂网络进行联机的实际情况。总体的测试效果相当不错，搜索玩家的速度十分快，和其他版本一样是全球玩家对战，而且实际比赛时的流畅度也让小编满意。所以玩家不用担心使用港版游戏只搜到港服玩家，或者明明网络流畅、登入任天堂网络联机却出现卡顿的情况出现。

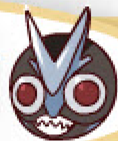






◀左下角的就是小编了。另外香港地区的玩家在游戏中同样以五星红旗表示。

## 评测总结



其实诸如港版输入法不便这类小问题，对于一台掌机来说并不是直接决定玩家购买意向的主要原因，关键还是要看实际发售的游戏数量。与另一边索尼“其他地区、照样日英文”的游戏版本销售方式完全不同，任天堂似乎非要把彻底本地化后再销售不可，加上锁区政策，自完稿为止，我们看见港版能玩的3DS游戏只有寥寥3款游戏，非常稀少，看来如果要等待《怪物猎人》这类大作推出港版，要么就是本地化后的繁体中文版，要么就是直接不出了。不过游戏数量少归少，每一款中文化游戏都可以堪称是精品，足够玩家用大把时间去细细品尝，所以港版的存在还是有它的价值的。不过如今真正的行货3DS——神游iQue 3DS XL已经发表，港版会不会受内地玩家青睐，真的是见仁见智了。

# 写在3DS XL行货发售前

Introduction 卷首特报 Specially Report

相信大家都知道，神游将于2012年12月推出行货版3DS XL，并且内置两个游戏。在收到神游的行货发售消息后，我们小编便立即联系了神游的官方人士，为大家送上这份独家的Q&A，从回答中我们可以看出神游这次的态度非常谨慎……

文 酷洛洛　美编 Juxi

Q 在开始前先想贵司跟各位读者介绍一下神游的成立过程，以及主要的业务是什么，其实许多玩家都有兴趣知道的。

A iQue在2002年成立，到目前为止销售过Game Boy系列和DS系列等主机，以及马力欧系列等软件。去年开发销售了DSiware第一款原创软件《小海兔的故事》，我们致力于中国国内的销售以及开发事业。

Q 之前引入iQue DS系列主机，想问一下至今在国内的成绩如何呢？

A 不好意思，销售数量不能公开。

Q 可否说一下这次引进推出iQue 3DS XL的经过呢？

A iQue销售过DS系列的主机，包含2005年的iQue DS、2006年iQue DS Lite、以及2009年的iQue DSi。这次发售的iQue 3DS XL是该系列的最新型号。











Q 行货版3DS XL发售时内置了《超级马力欧 3D乐园》以及《马力欧卡丁车7》，请问贵司当时是如何考虑的呢？

A 这两款马力欧（即马里奥）的软件在全世界都很受欢迎，中国也有很多人知道马力欧，为了让中国更多的用户购买主机后立即享受马力欧的乐趣，我们决定在发售时就内置软件。

Q 在之前的日版NDS中，我们看见有许多有助于儿童甚至成年人的教育培训软件和游戏，请问神游今后有没有打算在iQue 3DS XL中加入一些教学元素的软件呢？

A 很抱歉，目前没有这方面的消息。敬请谅解。

# 神游独家Q&A




Q 这次公布的三款3DS XL主机，外观都非常抢眼，可以说一下当时是如何考虑选择推出这三款主题主机呢？

A **这是为了满足喜欢马力欧的用户们，我们特别发售中国原创的马力欧设计。**

Q 目前公布的3款iQue 3DS XL主机，均为内置游戏的主题机型，是属于游戏同捆版形式吧，那请问日后会否推出一般外观的独立机型呢？

A **很抱歉，目前没有这方面的消息。敬请谅解。**

Q 可否透露一下iQue 3DS XL推出时的市场参考价呢？

A **我们没有设定市场参考价格，届时零售价格请以各零售店的实际价格为准。**

Q 从贵司官方网站的Q&A中得知，届时的iQue 3DS XL主机仅能使用简体中文的软件，也就是说包括港台版的3DS游戏也无法运行，那会不会担心游戏数量缺乏而影响主机销量呢？

A **我们是彻底进行中文化作业，务求为大家带来欢乐。**






Q 那除了目前已知的两款内置游戏外，贵司还有没有相关的简体中文化游戏计划呢？

A **对不起，现在还不能透露，敬请谅解。**

Q 请问最后有没有什么想和广大的国内读者说呢？

A **我们希望中国广大的用户能充分体验到3D显示、Mii、瞬缘连接（邂逅通信）等，只有在iQue 3DS XL上才有的乐趣。**

文 雷伊

# 掌机情报站

## 事件 EVENT 索尼集团发布2012财年上半年业绩，游戏部门减益减收




11月1日，索尼集团发布了2012财年上半年（2012年4月1日～2012年9月30日）的财报。报告显示，尽管液晶电视销售情况依旧不容乐观，并且家庭娱乐和音乐部门销售额大幅度下降，但由于移动产品和交流部门销售额的大幅提升，因此2012上半财年索尼集团整体创收相比去年同期提升1.9%，达到了1兆6047亿日元。营业损益方面，2012财年上半年实现了303亿日元的营业利润，而去年同期则是16亿日元的营业损失，损益的改善主要来自于设备部门、以及液晶电视成本下降的家庭娱乐和音乐部门。2012上半财年集团税前利润为197亿日元，同比增加196亿日元；而归属于股东的纯利润则是155亿日元赤字，这一数字相比去年同期改善了115亿日元。

游戏部门的销售额为1482亿日元，相比去年同期降低了15.8%。去年12月发售的新掌机PSV作为部门的新产品虽然为业绩做出了一定的贡献，但由于PS3和PSP软硬件销售额的下降，因此部门整体销售额同比有所下降。营业利润相比去年同期减少7亿日元，为23亿日元的黑字，减益的主要原因除了前述的销售额下降之外，还有汇率的影响。

2012财年第二季度（2012年7月1日～2012年9月30日）家用机（PS3+PS2）硬件销量为350万台，掌机（PSP+PSV）硬件销量160万台，加上第一季度的数字，2012财年上半年家用机硬件销量630万台，掌机销量300万台。本财年上半年家用机和掌机的销售数字分别比去年同期下降了180万台和50万台，由于去年同期掌机部门只有PSP这一个产品，因此可以看出PSP的明显衰退以及PSV发售并不如人意。软件方面，2012财年第二季度家用机软件销售了4140万套，加上第一季度的数字上半年共销售6150万套，相比去年同期下降630万套；第二季度掌机软件销售了870万套，加上第一季度的数字上半年共销售1430万套，相比去年同期微降50万套。

索尼集团进一步下调了2012年度掌机（PSP+PSV）的预期销售数字，8月份发布财年第一季度财报时，已经将发布2011财年财报时预计的1600万台下调至1200万台，而这次则又在1200万台这个数字的基础上下调至1000万台。家用机预期销售方面则继续维持1600万台这个数字不变。

**10月30日**



在多个平台相继发售并屡屡取得佳绩的科学AVG系列第二弹《斯坦因之门》，及其外传《斯坦因之门 比翼恋理的爱人》将双双在PSV登场。两作将在明年3月14日推出，其中《斯坦因之门》售价7140日元，外传售价6090日元，厂商也将在同日推出两者的同捆包，售价10290日元。这个同捆包还将同时发售售价18690日元的限定版，其中将包括明年春季公映的剧场版《斯坦因之门 负荷领域的既视》的预售票、手机挂绳、柳林神社巫女服和饰品套装等丰富物品。

事件 EVENT

## 任天堂发布2012财年上半年业绩，下调年度预期业绩







任天堂发布2012财年上半年（2012年4月1日～2012年9月30日）业绩情况。本财年上半年任天堂创收2009亿9400万日元，同比下降6.8%；营业损益为291亿5900万日元赤字；经常损益为472亿4800万日元赤字；本财年上半年任天堂的纯利润为279亿9600日元的赤字。

任天堂以“扩大游戏人口”这一基本战略为基础，不分性别、年龄、有无游戏经验，努力为他们提供充满魅力的商品，通过加强3DS的销售实现了游戏市场的活性化。2012财年上半年内，任天堂先后在日欧、美国发售了3DS的加大版主机3DS LL，进一步刺激了3DS主机的销售，使上半年3DS的全球硬件销量达到了506万台。软件方面，操作简单的横版卷轴动作游戏《新・超级马里奥兄弟2》率先以实体和数字下载两种形式发售，在短期内就获得了超过300万套的销售成绩，再加上上一财年发售的《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》等经典作品销量依然稳定、第三方大作热卖等因素，因此本财年上半年3DS共卖出了1903万套软件。从累计销量来看，截止本财年上半年，3DS系列主机已经卖出了2219万台（其中3DS LL占210万台），对应软件卖出6445万套。

NDS方面，尽管《口袋妖怪 黑2・白2》这样的怪物级大作在全球热卖426万套，但这并没有缓解主机的新旧世代交替步伐，本财年上半年NDS系列主机仅卖出98万台，但对应软件也卖出了多达1730万套。累计下来，截止本财年上半年，NDS系列主机在全球的累计销量已达1亿5250万台，对应软件则卖出了9亿1761万套。

Wii的情况与NDS接近，尽管有着《马里奥聚会9》这样的百万级作品，但由于缺乏其他新作的支持，因此本财年上半年仅售出132万台Wii主机，而相关软件则卖出了2374万套。截止本财年上半年，Wii硬件在全球的累计销量达到了9718万台，软件则共售出8亿4220万套。

由于业绩略显疲软，任天堂下调了整个2012财年的业绩预期，其中销售额从之前预计的8200亿日元微调至8100亿日元，营业利润从原本预期的350亿日元下调至200亿日元，经常利润从350亿日元下调至100亿日元，财年纯利润从之前预期的200亿日元下调至60亿日元。具体的游戏产品销售预期也进行了下调，其中财年3DS销量从原本预期的1850万台下调至1750万台，对应软件从7300万套下调至7000万套；财年Wii硬件销量从之前预期的1050万台下调至500万台，对应软件从7000万套下调至5050万套。此外，任天堂也预计年底发售的全新家用主机Wii U截止财年（明年3月底）结束能够卖出550万台硬件及2400万套软件。

**10月31日**

Koei Tecmo Games宣布旗下最富盛名的历史策略游戏“《三国志》系列”的最新作《三国志12》将于明年2月登陆PSV平台，价格方面依旧延续系列一贯的高价路线，其中实体版售价为8190日元，数字下载版售价7100日元。《三国志12》中不仅针对之前作品中深受玩家好评的部分进行了进化改良，并且首次加入了在线对战功能，利用PSV的网络功能，玩家们可以迅速找到对手，轻易获得系列前所未有的游戏乐趣。PSV版在按键操作的基础上，画面缩放等部分功能可用触摸屏进行直接操作，实现了节奏更快更舒适的操作。



事件 EVENT

## Capcom发布2012财年上半年业绩，大幅增收增益




10月31日，Capcom发布2012财年上半年（2012年4月1日～2012年9月30日）业绩情况，本财年上半年Capcom共创销售额455亿3800万日元（同比提升55.7%），营业利润65亿1500万日元（同比提升134.2%），经常利润60亿7600万日元（同比大增218.5%），财年上半年纯利润为41亿2500万日元（同比大幅提升355.1%）。

家用游戏所在的数字内容部门表现出色，为本财年上半年Capcom实现大幅增收增益立下了汗马功劳。主力大作《生化危机6》（PS3/Xbox 360）全球出货370万套（10月4日最后发售的日版推出时全球首批出货为450万套），公司首款开放世界作品《龙之信条》（PS3/Xbox 360）售出120万套，虽然离原计划的150万套还有一定差距，但是在利润率较高的日本获得了超出预期的成绩，因此总体来说表现也非常不错，厂商也已经确定了其系列化计划。另一方面，社交游戏市场也是成绩喜人，市场正在由功能机（非智能手机）市场向智能手机过渡，《大家一起怪物猎人 卡片大师》继续保持优异成绩，而《生化危机 逃出生天 生存》的注册会员数也突破了200万人。综合下来，数字内容部门上半财年创收349亿9300万日元（同比提升69.1%），营业利润为57亿7700万日元（同比提升83.1%）。

Capcom同时发表了财年内几款重点产品的销售目标，其中《生化危机6》预计财年内售出600万套（相比之前的700万套调低了100万套），明年1月发售的《新鬼泣》（PS3/Xbox 360）财年预期销量200万套，明年3月发售的《怪物猎人4》（3DS）财年销售目标也为200万套。

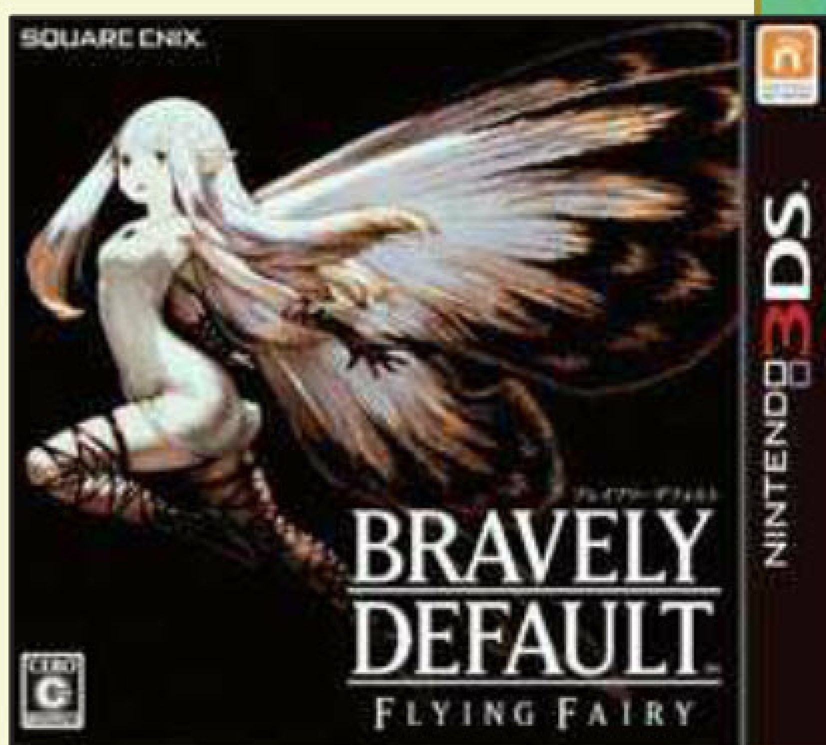
**10月31日**

日本国民RPG大作“《勇者斗恶龙》系列”的第7部正统作品《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》将于明年2月7日登陆3DS平台，售价为6090日元。原作曾于2000年发售于PS平台，当时以系列前所未有的充实剧情、以及收集石板扩大世界的独特游戏系统而受到了玩家们的热烈追捧，目前PS版在日本国内的累计出货量已经超过了410万套。此次的3DS版并非简单复刻，而是会在画面上进行重制，游戏也将对应3DS的邂逅通信功能，从而衍生出新的玩法。另外，3DS版的游戏音乐也将采用东京交响乐团演奏的交响乐音乐，带给玩家门至高的听觉享受。




**11月1日**

由于《勇气原点 飞翔妖精》发售后货源一直紧缺，为了照顾到广大没有渠道购买这款游戏的玩家，Square Enix临时决定即日起在任天堂e商店发售游戏的数字下载版。数字下载版的售价为5400日元，相比实体版的6090日元来说有一定优惠，但是数字下载版中并不附带AR卡，另外购买下载版的玩家也不会获得SE会员卡积分，至于能不能获得实体版特典的“正教骑士服”的下载资格，SE方面目前正在商讨之中。《勇气原点》是《光之四战士 最终幻想外传》的团队开发的一款原创作品，游戏以复古的内容获得了老玩家门的一致认可，推出之后销量迅速突破了20万套，是今年备受瞩目的原创大作。



## 事件 EVENT Bandai Namco发布2012财年上半年业绩，游戏事业表现喜人

11月2日，NBGI公布了2012财年上半年（2012年4月1日～2012年9月30日）的业绩情况，上半财年NBGI创收2226亿1000万日元，同比增长14.6%；营业利润277亿5300日元，同比增长76.1%；经常利润280亿7500万日元，同比增长75.7%；本财年上半年NBGI纯利润为173亿2000万日元，同比增长115.8%。




从各个事业部门的角度来看，虽然玩具、娱乐街机设施部门的销售额和收入相比去年同期有所微减，但由于游戏所在的内容部门表现出色，从而带动了整个公司的业绩情况。网络内容方面，“《机动战士高达》系列”和《海贼王 伟大收藏》等社交游戏为业绩贡献较大。家用机方面，日本PS3独占的下载专用游戏《机动战士高达 战斗行动》获得了较高的人气，而掌机作品《太鼓之达人》3DS版、《SD高达G世纪 超世界》在日本分别获得了27万和26万套的销售成绩。而从全球范围来看，《灵魂能力Ⅴ》（上半财年销售68万套，累计138万套）、《火影忍者 疾风传 终极风暴 世代》（上半财年销售55万套，累计销售101万套）等上个财年发售的重点产品表现依然坚挺，为业绩做出了贡献。综合下来，内容部门的销售额达1166亿8600万日元，同比提升34.6%，部门利润201亿3600万日元，同比提升275%。

### 11月1日

神游科技宣布中国大陆行货版3DS XL将于今年12月份推出，首发配色和日版一样为白、银、红黑三种，但由于每种配色的主机正面都配有独特花色，因此大陆行货版的具体花色又与全球其他任何版本都不相同，除了“马力欧 白”、“马力欧 银”这两种基本款之外，以红黑配色主机为基础的“马力欧 红金”将以限量版的形式发行。此外大陆行货版3DS XL也将史无前例地内置《超级马力欧 3D乐园》（即《超级马里奥3D大陆》）和《马力欧卡丁车7》（即《马里奥赛车7》）两款超级大作，而随主机也将附带充电器一个，避免了日版无充电器附赠的尴尬。




### 11月1日

曾经在NDS平台发售并获得好评的“《传说》系列”人气作品《心灵传说》，将于明年春季在PSV平台进行重制。据悉，PSV版的《心灵传说》将采用3D画面进行完全重制，不再采用NDS原版中的2D画面，画面水准与之前PSV版的《无瑕传说》接近。而在原版中无法使用的结晶骑士团队长卡尔赛德尼（カルセドニー），在PSV版中也将成为同伴。游戏的战斗系统也针对3D进行了重新构筑，战斗中只要满足条件，操作角色就可以进入追击连携模式，在该模式中角色可以将敌人打浮空后迅速进行追击。



——从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

# 索饭、任饭与冷饭

该来的始终要来。从Square Enix公布3DS的《勇者斗恶龙 怪兽篇》开始，已注定《DQ》的未来将托付于3DS，注定3DS会有新一波的《DQ》冷饭。令人意外的是这次不再是冷得发馊的《DQ》1～6代第N次重制版，而是十几年来首次被重制的《DQⅦ》。这是冷饭王SE对芸芸众生的莫大恩赐，在其为之奋斗终身的冷饭事业上又迈出了重大的一步。当年PS的满屏游戏性将在双屏幕上华丽重生，渔夫与石板的故事将在裸眼3D的世界里继续娓娓道来。

SE的玩家们是幸福的。明年春天，任饭可以玩《DQⅦ》，索饭有《王国之心HD》，三五年后甚至还有《最终幻想Ⅹ HD》！SE的冷饭终于从八九十年代进化到21世纪了！等等，90年代不是还有一些漏网之鱼吗？全世界人民都在翘首以待的《最终幻想Ⅶ》、《最终幻想Ⅷ》、《最终幻想Ⅸ》呢？

冷饭也分三六九等，那些发了馊直接加热拿来卖的叫复刻，加点佐料变成炒饭的叫重制。SE一视同仁地为索饭和任饭提供冷饭，惟一的区别在于索饭只能吃馊饭，而任饭可以吃炒饭。只有国民级的《DQ》才配得上SE为它添加佐料，伪国民级的《FF》甚至配不上SE为它加热，只把馊饭扔进PSN里直接端给索饭们。SE也不是不愿做这道炒饭，尤其是《最终幻想Ⅶ》，有欧美数百万玩家的常年呼吁，SE早已心痒难耐。但洋人们不像朴实的日本人那样好对付，打鸡蛋做成扬州炒饭是糊弄不了洋人的。洋人们要的是高清的海鲜大餐，而不是满屏幕的马赛克炒饭。而把冷饭做成海鲜大餐，与新炒一盆大餐的成本是差不多的。高清是SE打心底里厌恶与抗拒的。今年上半财年，SE刚刚因为“某高清大作的滞销”而造成利润预期降低三分之一。“《最终幻想ⅩⅢ》系列”已败掉了SE在高清时代的最后资本，如果不是及时收购了一个Eidos，曾经技术的SE已与三流开发商无异。最可笑的是，SE以马赛克为佐料给掌机玩家炒冷饭的同时，竟能堂而皇之地用CG动画继续向人们吹嘘它的所谓次世代技术。

E3展期间公开的“angi's philosophy”近期在日本的各种游戏业界技术研讨会上出现，擅长制作CG动画的SE，继续用自己永远无法实现的游戏画面忽悠世人，保持自己最后的尊严。SE代表了整个日本游戏业的现状，凡是面向本土的游戏，永远迈不过高清这道坎。《无双》之流至今也不过是高解析度游戏而非真正的高清游戏。3DS所代表的图像水准才是日本的主流，锯齿与马赛克永远与日式游戏相伴相拥。根据SE的秉性，《勇者斗恶龙Ⅺ》的对应平台十有八九是3DS，《DQM》与“《DQ》重制系列”聚集的平台向来就是新《DQ》所在的平台。当然，这对于能把《DQ》的重制系列不厌其烦地玩上N次的朴素国民来说并非坏事。哪天《DQ》变成了高清游戏，大家还会抱怨失去了那古典RPG的味道呢！高解析度而非高清游戏的Wii U版《DQⅩ》看来会成为《DQ》画面的极限。

SE之流需要的是能让他们堂而皇之制作低成本游戏的平台，比如3DS与智能手机。而在以画面为卖点的PSV上，成本太高不符合经济效益，成本太低会被挑剔的玩家笑话，于是干脆被厂商们晾在一边。索饭太挑剔而任饭最包容，这是客观事实，索饭们把索尼当孙子骂，而任饭永远无条件地包容并爱戴着任天堂。游戏业快到了饿殍遍野的时代，挑食的人只能饿死，只有爱吃冷饭的人们，还能快乐地享受SE之流恩赐的炒饭。






本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



Darkbaby
——真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

# 气运之争

或许很多人对目前日本国内传统携带游戏的市场竞争态势感到难以理解，尽管任天堂3DS无论软硬件销量都占据了压倒性的优势，索尼PSP的衰退迹象日趋明显，PSV周销量更已至长期四位数的极度冰点，然而就目前新作软件的发布数量来看两方阵营依旧维持着旗鼓相当之势，并未出现惯常的众星捧月式竞相追捧主流商品的趋势。产品线的不均衡是3DS目前软件市场战略的最大隐忧，虽然任天堂极力推广的若干主力软件销售捷报高奏，但是社交游戏和智能手机游戏的兴起分流了相当多的中小厂商开发资源，以至于轻度游戏数量严重不足。而索尼阵营的败而不倒更是犹如骨鲠在喉，使得任天堂不得不耗费精力继续维持绝对强势局面。种种异象令得今时之3DS难现昔日NDS绝顶时期百花齐放的繁荣盛况。

如若纵观当前整个传统游戏产业的市场动态，便不难理解当下第三方厂商进退取舍的根由。传统家用主机对于包括任天堂在内的大部分厂商而言始终是市场的重中之重，为最主要的收益来源。尽管索尼在携带游戏领域一败涂地，然而在传统家用主机市场已经完全扭转了和任天堂的长期竞争劣势，尤其在本土市场PS3已经彻底主导市场，任天堂则处在新旧更替的低谷时期。因此，从目前日本国内的整体市场占有率来看，两方大致呈四六开微妙均势。任天堂虽然在携带游戏市场占据了完全主动，但是在家用主机领域市场占有率的急速衰退不但严重制约了业绩的成长，更令其在业内的支配力大打了折扣。从各大第三方厂商近期陆续披露的中报来看，PS3主机目前是NBGI等社在传统游戏领域的主要收益来源，因此尽管PSP和PSV这对难兄难弟双双陷入泥潭，众多厂商还是不得不看索尼几分脸色行事。遥想当初NDS的巅峰时刻，恰逢Wii横空出世的所向披靡，当日任天堂一呼百应的强势已非今时可比了。

维持市场均势将最大限度消耗竞争双方的经营资源，任何一方势力都不愿意看到这种格局长期维持下去，不过传统携带游戏市场最终摊牌的时期似乎已不远矣。

任天堂显然非常清楚自身所处的困境，急于打破目前的对峙局面，即将发售的Wii U便是其未来至关重要的胜负手。就任天堂品牌的市场号召力而言，日本本土无疑是Wii U当前最有胜算的市场，从《超级马里奥》、《DQ》和《MH》等国民级品牌在首发阶段联袂登场的霸气足以证明该社意欲速战速决的勃勃野心。从某种意义来说，号称任天堂有史以来最大硬件投资项目的Wii U才是该社真正的气运所钟，成功则重振雄风，失败将深陷泥沼难以自拔，同时其进退更会严重影响到任天堂对于携带游戏领域的投入力度。不过就目前的表象来看，日本第三方对于任天堂的市场号召力还是保持着谨慎信心，尤其Square Enix的支持力度堪称自重返任天堂阵营以来最高的一次，相信Wii U在年末这个长期为任天堂带来巨大收益的关键商战时期能够取得相当不俗的首发战果。

从3DS自身的普及量来看，真正的市场转折点似乎也近在眼前。

截至10月最后一周，3DS在日本本土的出货量已经突破了800万台，距离PS3约900万台的普及台数不过一线之遥，随着年末商战即将全面揭幕，3DS在年内完全超越PS3成为日本本土活跃用户最多的硬件平台已成为定局。硬件销量突破千万大关，不但意味着市场垄断地位已不可动摇，同时也预示着该平台的赚钱效应将达到顶峰，第三方厂商必然会对此做出针对性反应。从《MH4》和《DQⅦ》这两款超级大作不约而同安排在明年春季发售，不难看出第三方厂商意欲分享胜利果实的急切心情。PSV目前有限的几款大型作品也安排在明年初头推出，如果无法取得重大突破的话，恐怕该主机的苦难命运将难以挽回。

从黄道玄学的角度上来看，无论个人、企业甚或整个产业都有气运一说，目前无论任天堂还是索尼无疑都处在气运的低谷，传统游戏产业亦然。如果一个产业处在上升扩张时期，企业间通过差别化经营能够实现双赢格局（上世纪末索尼和任天堂的各霸一方），然而当一个产业陷入了衰退萎缩时期，你死我活的白刃战将不可避免。

对于索尼和任天堂这对老冤家来说，或许最终的决战已不可避免，胜负之说全系于两社各自的未来气运了……

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# 游人望远镜

这次“游人望远镜”猛料不少，既有松野泰己关于离开Level-5的发言，又有稻船敬二有关《灵魂献祭》的相关开发情报（高木谦一郎那个某程度也叫作“猛料”的说……），我们现在就来看看吧。

栏目主持
酷洛洛



## 稻船敬二

《洛克人》等Capcom著名游戏之父，现担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人，并开发PSV新作《灵魂献祭》

### 游戏制作的精髓

说到制作游戏，发表方案和终盘的时候是最有趣的。一边考虑制作怎样的游戏，然后向导演、策划、设计师、程序员等工作人员表达创意，之后将反馈回来的意见整合后再发出去，如滚雪球般越滚越大，妄想制作一款新游戏的时候是最开心的。不过随着企划逐渐进行，这个“创意玉匣”的边边角角，会在制作过程中越削越圆，变成普通的企划。之后就是烦恼的开始，要讨论出哪些能做和哪些不能做，然后不得不与制作时间去战斗，这也是经常说“要保持热情”的时期。

“概念”是最初这个妄想计划中不可缺少的东西。概念有趣的话，制作人员就会提交更多的意见，彼此的创意就会互相重合；一旦概念无趣，制作人员提出的意见就会很涣散，计划就会变得很难完成。另外一边保持游戏原有的概念，一边去维持制作人员的创作欲，也是一般开发计划中最为艰辛的地方，这痛苦的时期就占据了游戏制作的8成时间，这期间制作人员竭尽全力制作出的半成品是玩家所看不到也摸不到的，相信也是玩家最不了解的环节。

然而制作游戏就是这样一回事，而且最近花上三四年制作出来的游戏也不在少数，如此算下来的话，也有两三年的痛苦期了。但随着进入开发终盘阶段、开始策划商品销售的时候，听到玩家期待的反应，我们也会兴奋起来，一种如同玩家心情一样的“期待感”会在我们制作人员当中油然而生。当然制作过游戏的人也知道，终盘制作可不是一般的辛苦，但是越辛苦，这种期待感也会越发鼓励着我们进行下去。

热情这种东西，在实际感受到自己制作出来的游戏是有趣的时候，热情度也是最高的。我们现在也有好几款游戏正进入终盘阶段。和以前制作游戏时一样，现在也是非常兴奋，十分快乐。制作人员们正为提高游戏质量而不断努力，完全没有放弃松懈，因此我也十分高兴。虽然是第一次充当开发商（Comcept）去工作，但和发行商（SCEJ）建立了不错的联系，我也感到很安心。有种作为合作伙伴、朝着相同目标前进的感觉。消息情报的发布日期、发售日以及各种事情也在顺利进行着。

独立之后，由我们制作的游戏就要进入最后的倒数阶段了。由我们孕育出来，经过重重辛劳，然后再通过玩家的反馈不断提高质量，果然终盘所带来的兴奋可不是一般的呀。虽然现在需要调整的地方还有许多，但就算以未调整的状态来玩，也是非常有趣的哦。真的要感谢制作人员们的努力，怎么样感谢都不够，如果只是稻船我一个都话是绝对做不出来这游戏的，不过没有我稻船的话也绝对不会出现这游戏的哦。

《灵魂献祭》正在顺利终盘制作中。



试玩版快点出来吧，等不及！





## 小野义德

Capcom网络事业统括部长，“《街头霸王》系列”综合制作人

### 一年一度的Comic Con



小野我也是一如往年，在纽约Comic Con举办了《街头霸王》的活动。很多粉丝来到了纽约，让我今年又再次体验到大家的热情，真的是非常感谢。又再次跟历年一样，也跟大家一起摆出了升龙拳的姿势。

Capcom英雄好汉的成员都聚集在Comic Con。其实大家都是相当忙碌，很难得能跟这些成员一起同桌用餐，这次能在纽约实现这梦幻的晚餐了。右边是现为《生化危机6》制作人小林先生，左边为《鬼泣》制作人江城先生，小野在同一餐桌上用餐，真是难得的画面啊（笑）。

10月18日





小野先生赶快在国内也搞一个《街头霸王》的庆祝活动吧。



## 高木谦一郎

游戏厂商MarvelousAQL制作人，“《闪乱神乐》系列”制作人

### 各种『闪乱神乐』

今后我就用这台笔记本工作好了。

11月2日





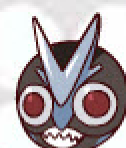
此为由日本Animate发售的《闪乱神乐 爆裂 红莲少女》限定笔记本。外壳采用了本作画师八重樫南笔下的插图，系统还内置了游戏角色系统声音以及多张专用壁纸，不知道同学们有没有兴趣呢?

我的生日蛋糕，各种胸器！





11月6日



太邪恶了，不敢直视……



## 松野泰己

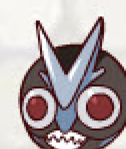
前SquareEnix制作人、后移籍Level-5。代表作包括《最终幻想战略版》、《皇家骑士团》、《放浪冒险谭》、《最终幻想XII》等

### 暂时离开




大家好，今天东京天气晴朗，日照很是暖和呢。好了，说些自己的私事。上个月，我向Level-5递出了辞职信。趁着日本和欧美向的3DSWare游戏制作告一段落的时间提出了辞职。虽然只是很短的一段时间，工作也不是很多，但衷心感谢大家给与我温暖的教导。打算暂时休息一段时间充充电，今后也将继续尽自己的努力（制作游戏）。

11月8日



虽然松野在Level-5期间只有一款在《联合01》上的《真红圣骸布》，但在这里还是衷心祝福松野先生今后能够在其他公司努力为玩家制作更好的游戏。

# PORTABLE GAME SALES RANKING 掌机TOP10销量榜

本次的软件销量冠军由群众基础深厚的《偶像大师 闪亮音乐祭》摘得，依旧分成三个版本发售的本作首周销量将近10万，萌妹子们的品牌价值一览无余。《勇气原点 飞翔妖精》经过三周拼搏销量正式突破20万，也成为日本近年来少见的畅销原创品牌，相比之下，《跨界计划》倒是显得后劲不足，对比一下消化率，降价趋势大概是无法避免了。

## 软件销量（日本） 2012年10月22日～10月28日

| 排名 | 游戏名 | 原名 | 信息 | 走势 | 本周销量 | 累计销量 | 机种 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 偶像大师 闪亮音乐祭 | アイドルマスター シャイニーフェスタ | ■NBGI■MUG■2012年10月25日■5980日元 | NEW | 9万6682套 | 9万6682套 | PSP |
| 2 | AKB48和我 | AKB48+Me | ■角川Games■SLG■2012年10月25日■5670日元 | NEW | 3万6498套 | 3万6498套 | 3DS |
| 3 | 勇气原点 飞翔妖精 | BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY | ■Square Enix■RPG■2012年10月11日■6090日元 | ↓ | 3万683套 | 21万4272套 | 3DS |
| 4 | 新・超级马里奥兄弟2 | New スーパーマリオブラザーズ2 | ■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元 | ↓ | 2万1508套 | 130万8977套 | 3DS |
| 5 | 纸盒战机W | ダンボール战机W | ■Level-5■RPG■2012年10月18日■4980日元 | NEW | 1万9133套 | 10万3174套 | PSP |
| 6 | 逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！ | 逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！ | ■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元 | — | 1万135套 | 20万7858套 | 3DS |
| 7 | 随心时尚 女孩风格 贪心宣言 | わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！ | ■Nintendo■ETC■2012年9月27日■4800日元 | ↓ | 9744套 | 14万5788套 | 3DS |
| 8 | 口袋妖怪 黑2・白2 | ポケットモンスターブラック2・ホワイト2 | ■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元 | ↑ | 6749套 | 278万8093套 | NDS |
| 9 | 跨界计划 | PROJECT X ZONE | ■NBGI■S・RPG■2012年10月11日■6280日元 | ↓ | 6725套 | 11万5994套 | 3DS |
| 10 | 太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠 | 太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ | ■NBGI■MUG■2012年7月12日■5040日元 | ↑ | 6076套 | 25万3988套 | 3DS |

## 硬件销量（日本） 2012年10月22日～10月28日

PSV的销量再创新低——这倒绝非幸灾乐祸，每一種都要为这台缺乏软件资源的新掌机打气加油，我也一时缺乏词汇量了。《零轨 进化版》和《纸盒战机W》两款还算不错的游戏一点水花都没溅起来，前者甚至还有频频死机的BUG。另外三台主流掌机则基本保持了一贯的平稳走势。

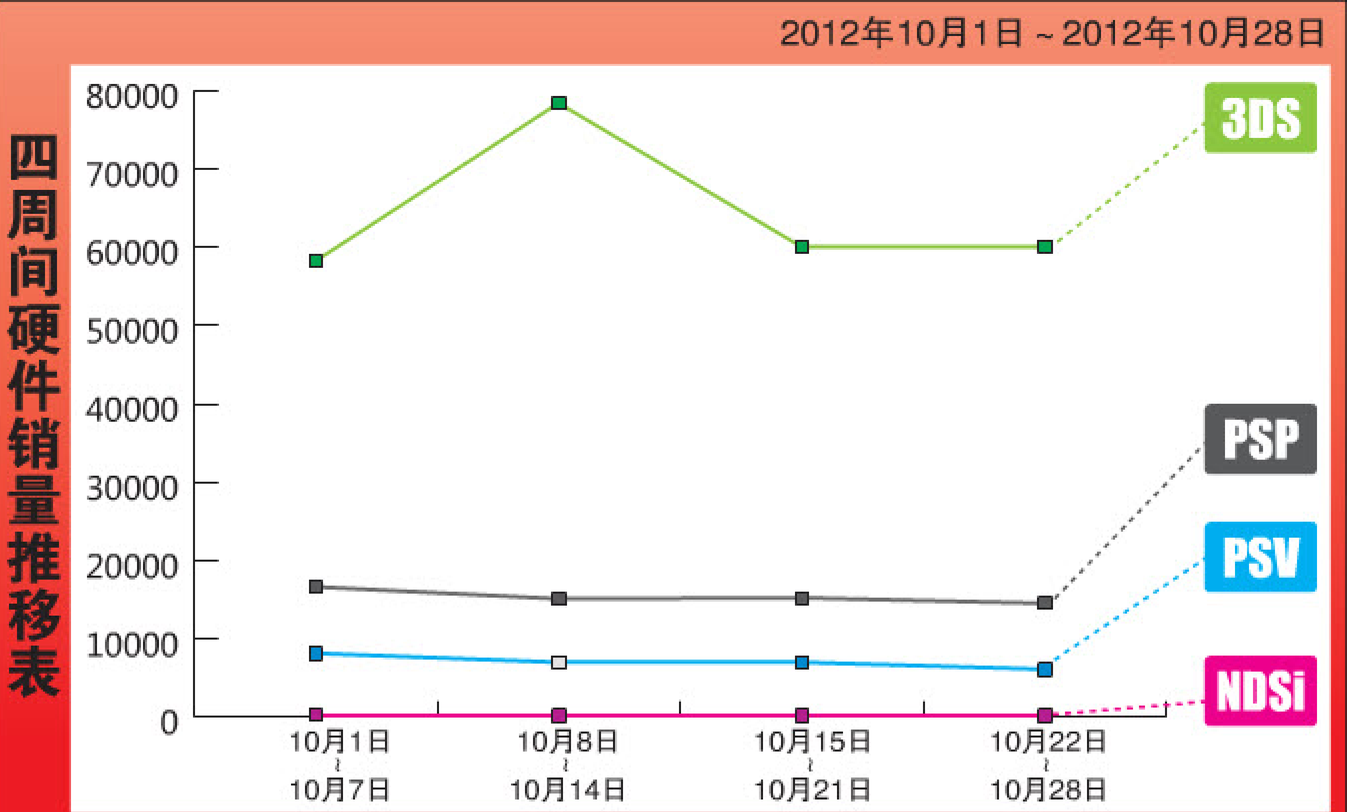
| 机种 | 周间销量 | 2012年销量 |
|---|---|---|
| 3DS | 6万79台 | 363万8627台 |
| PSV | 6093台 | 57万2623台 |
| NDSi | 176台 | 2万6275台 |
| PSP | 1万4575台 | 73万6749台 |

**3DS累计销量** 777万4366台

**PSV累计销量** 97万5417台

**NDS+NDSL+NDSi累计销量** 3286万1777台

**PSP+PSP go累计销量** 1897万3677台



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

# 黄金眼

本辑评分的两款游戏分别来自PSV和PSP，《刺客信条Ⅲ 自由使命》是颇受玩家关注的一作，然而游戏的实际素质无法令人满意，不仅流程较为平淡重复，居然还有致命的存档损毁BUG，相比之前《零轨 进化版》的死机真是有过之而无不及。PSP的《偶像大师 闪亮音乐祭》是系列首次以纯音乐节奏类游戏的形式推出，虽然玩法较为简单，但演出画面颇为华丽，是值得一玩的FANS向作品。

**栏目主持：胧月**

**评分规则** 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

## 刺客信条Ⅲ 自由使命

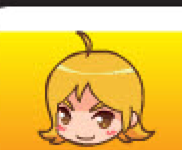


PSV

系列首次登陆PSV并采用女主角进行游戏，讲述了法印战争到美国独立战争的15年间，刺客教团与圣殿骑士进行对抗的故事。开发组的更换令游戏有着一系列问题。

| 项目 | 评价 |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★☆☆☆ |
| 剧情 | ★★★☆☆ |

总分 21



**乌冬** 各种细节上的问题是本作最大的败笔，且不说人物瞬移、敌人死后不倒地、任务要求与实际要求不符、地图上有错误的宝箱标示、任务提示的显示速度跟不上节奏等问题，光是存档无故损坏的BUG就叫人痛不欲生。强人所难的触控操作严重地影响了游戏的流畅度，这一点在偷窃物品时尤为明显。个别动作的教程写得含糊不清，而且除了几个主要的行动外其余的竟然无法从教程页面中再次查看。任务内容的重复度较高，所幸每个任务的时间都不长才不至于让人玩不下去，音乐部分算是游戏中为数不多的亮点。 **7**

**胧月** 游戏的画面帧数不足、存档无端损坏、卡在墙角无法移动等BUG都令人难以接受，更要命的是在打过官方升级补丁后BUG的问题依然存在。 **7**

**LIKY** 抛开各种BUG不谈，游戏里无论主线还是分支，任务的内容都大同小异，而且大部分时间是在跑路，此外敌人的AI低下，导致战斗时缺乏挑战性。 **7**

■Assassin's Creed Ⅲ：Liberation■卡带■Ubisoft■ACT■动作■2012年10月30日■1人■无对应周边

## 偶像大师 闪亮音乐祭 甜蜜乐曲·跃动音符·诱人曲调

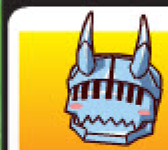


PSP

大家熟悉的《偶像大师》这次化身为纯音乐游戏强势登场，三个版本、多达数十首歌曲配合动感舞蹈，带您走进偶像们载歌载舞的欢乐世界。

| 项目 | 评价 |
|---|---|
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 画面 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |

总分 23



**阿鲁** 由于只有左、右两种按键，相对其他音乐类游戏来说较容易上手，不过高难度歌曲中密密麻麻的按键对连打、长按等操作有较高的精度要求，值得挑战全连或者全Perfect。游戏可供娱乐的模式偏少，而且SOF从某种意义上来说跟舞台模式没多大区别，只要刷够了回忆点数，轻松过关无压力，最后一首歌与其他明星对战时也只有挑战S级以上难度稍有压力，总体来说玩法比较单调，难度也偏简单，要是能做点挑战任务之类的要素会好很多。不过游戏在制作方面还算厚道，不但各版本都收录了十多分钟的原创动画，每首歌曲的背景动画也收录了两种，值得一看。 **8**

**酷洛洛** 收录歌曲质量一流，画面质量在PSP上也有上乘表现。4种难度对应各个水平的玩家，是面向大众的优质音乐游戏。三个版本各有10首以上不同歌曲，值得体验。 **7**

**乌冬** 三个版本适合各有爱好的玩家，且游戏附带原创动画，诚意十足。游戏方式简单明了，但同时也具备难度，想要玩好还是得费一番工夫。道具系统比较有新意。 **8**

■THE iDOLM@STER SHINY FESTA ハニーサウンド・ファンキーノート・グルーヴィーチューン■UMD■NBGI■MUG■音乐■2012年10月25日■1人■无对应周边

# 黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金珍藏　黄金眼评分 28　文 马修

**NDS　口袋妖怪 黑2・白2**

ポケットモンスター ブラック2・ホワイト2

◆Pokemon/Gamefreak◆RPG◆2012年6月23日◆日版

◆1～5人◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏时间：300小时以上　RPG　角色扮演・收集育成

## NDS最后的《口袋》大作

说实话，在预告《口袋妖怪 金・银》、《口袋妖怪 黑・白》的时候，本人都说到是"NDS最后的《口袋》大作"，因为没想到同两个世代的作品会出在同一平台，更没想到任天堂已经舍NDS而全力供给3DS的情况下第五代的资料篇仍旧出在NDS上……不过牢骚归牢骚，在玩了游戏后，相信大多数人也都和笔者一样，满腹牢骚化作浮云后便开始投入到游戏中了，因为这不仅仅是一款资料篇，更是一款增加大量新要素的资料篇。

本作在版本后面加上了"2"，是"《口袋妖怪》系列"正统作中第一次将数字序号用在标题上，以至于公布后关于《黑2・白2》是资料篇还是续作的争论持续了很久，到发售后大家才发现，这原来是一款续作性质的资料篇。

## 两年后的伊宿

作为续作性质的资料篇，《黑2・白2》注定要比以往的资料篇多加不少东西。本作最厚道的新要素无疑是新增的城镇，以及对应新人物、新道馆，使得整个游戏初期都会让玩家感觉自己在玩一款全新《口袋》作品。




而通过和《黑・白》的联动获得的两年来事件，就能让玩家对整个第五代的世界有一个全面的认识了，尤其是关于等离子团——这个以解救被人类捕捉的精灵为口号的反派组织，通过剧情回忆，我们知道原来这个组织的内部早有分歧，有的贯彻解救精灵的原本理念，有的则以此为幌子来作恶，最终分化。对于剧情设定有了显著突破的《黑・白》来说，加上《黑2・白2》的故事，无疑让系列的剧情再次达到一个新的高度。

馆主同样是本作的重点要素，而本作除了交代了雅洛安、哈切克以及侍酒师三兄弟退出馆主，甚至连爱丽丝成为新的冠军都交代得明明白白。不得不提的是几个新馆主的剧情及细节设定——无论是穗美香阻止老爸不切实际的梦想，还是切林摘下眼镜进一步彰显沉稳成熟，以及西兹时不时就跳进水里吓唬人，都令人印象深刻。和眼镜娘铃的一次次合作也让人发现：即使两年过去了，这妹子还是天然呆……

前作要素带来的熟悉与回忆，新要素带来的新鲜感与好奇，融合在一起，便是《口袋妖怪 黑2・白2》中一路冒险的游戏体验。

## 新形态精灵与定点技能

尽管资料篇追加新形态已经不是什么新设定，但一个主神级神兽给追加两个新形态还是头一次，而且还是两个神兽合体，种族值还相当高……无论从外形还是实战能力，原本《黑・白》中尴尬的第三神兽丘雷姆到本作中都给玩家以惊喜。

相比于封面神兽新形态的惊喜，三个飞神的新形态相信会让很多国内玩家抱怨了。且不说模拟烧录完全没指望，就是正版玩家也得额外花20元付费下载《AR搜寻者》（当然，《AR搜寻者》的福利可不止这三个）。而在实战中，梦特性的三飞神由于可以通过道具转变形态，配合前作地图上捉的，使得这三飞神的战术应用相当丰富，尤其在二级神兽作为普通精灵的今天，更是大大丰富了《口袋妖怪》的对战。

当然，让对战变得更丰富的还是定点教学技能，这固然是系列资料篇的传统，但《黑・白》对前四代精灵技能的限制实在是让人不爽，第五代精灵也有不少让人觉得技能影响到战术的遗憾，定点教学技能一定程度上解决了这些问题，尤其让那些从梦世界捉来的精灵有了更多的配招及战术选择。



## 画面和音乐

首先说地图画面，画面上风吹草动这些细节是系列早有的，前作的沙漠、森林、草丛、跨海大桥等也不必说，本作的地图画面整体上都是阳光明媚的感觉，到冬天飘雪的季节则有种说不出的静谧。战斗画面上，由于《黑・白》已经实现了精灵的全场动态演出，所以本作战斗画面上的进化不大，甚至于前作备受争议的背影马赛克风格都未改变，不过NPC训练师总算也有了动作，在这方面，应该算是补正了前作的不足。

而音乐承袭了《黑・白》的风格，保留经典曲目的同时，也增加了大量新的BGM，算木牧场、山路镇的音乐尤其悠扬，新增的鬼屋的哥特风格音乐则起码不那么容易吓到小朋友了，虽然跟着幽灵还是很有心理压力。最赞的应该是诸如穗美香、嘉米蕾的道馆战舞台音乐了，尤其嘉米蕾的T台的大战，人语歌曲配合热闹的秀场，非常华丽。

## 非主线要素

最后说说非主线要素，《黑2・白2》的非主线要素保留了口袋音乐剧场的同时，增加口袋坞，大大谋杀了玩家的游戏时间。如果说音乐剧场只是供玩家休闲，那在口袋坞拍电影简直算得上是挑战了，丰富的剧本以及众多有趣的演出都足够让玩家沉迷。




而说到挑战，本作增加得也算是历代最丰富了，无论是继承自《黑・白》的战斗地铁，还是黑之摩天楼与白之树道，以及登场阵容豪华的口袋世界锦标赛，只要你有心，本作绝对会让你挑战得大呼过瘾，尤其是世界锦标赛，不仅游戏中已有的比赛，官方也通过Wi-Fi时不时地增加新的赛事让玩家时常保持着挑战热情。

关于《黑2・白2》的评论就写到这了，某些地方评论得似乎有点核心向了，其实如果追求休闲的话，清新的风格、可爱的精灵、个性十足的人物都会让整个游戏过程充满轻松快乐，什么这个值那个值配招的，一律不用管，练练级就可以搞定！而如果喜欢探究，那么博大精深的战术系统也能让你在众多高手的对战中尝试到各种胜负的滋味，哪怕是与电脑角色战斗，也可以学到新的战术从而提升自己的战术水平——这也正是《口袋妖怪》诞生16年来老少皆宜的原因所在。

文 乌冬 美编 咕噜

MONSTER HUNTER 4 モンスターハンター

| 3DS | ACT | 动作・狩猎 |
|---|---|---|
| 怪物猎人4 | | |
| モンスターハンター4 | | |
| Capcom | 日版 | 预定2013年3月 |
| 1～4人 | 售价未定 | 对应周边未定 |

相关报道：Vol.187 P17/Vol.191 P78

TGS后官方又放出了不少新情报，其中包括了新怪物和新地图，另外怪物部分还有各位猎人熟悉的老面孔——大怪鸟和毒怪鸟，想知道它们在《MH4》的表现如何就赶紧接着往下看吧。



▲影蜘蛛会吐出丝线悬挂在天花板上，又或是在网的背面进行高速移动，动作非常变化多端。



利用变化多端的动作来迷惑猎人

# 将猎人紧紧缠住的白丝线

## 影蜘蛛

### 铁角种

《MH4》新增的铁角种怪物。阴暗的洞窟内很容易可以发现它的巢穴，其善用身体正反面的攻击方法和各种异常状态攻击将接近的猎物逼到绝境，头部还隐藏有被称为铁角的巨大颚状器官，可以施展威力绝大的攻击，经常有不小心闯入洞穴的村民和家畜成为它的猎物。

## 突进

利用丝线进行突进的招式，和以往怪物那种容易看穿轨道的突进不同，好像有点难躲的样子。





## 爪攻击

挥动带有镰刀状尖爪的前脚进行攻击的招式，虽然招式简单，但威力却不小。

## 铁角攻击





使用令人畏惧的铁角朝猎物夹去，究竟平时隐藏着的铁角是怎样展开的呢？

## CHECK 让猎人动弹不得的“丝线攻击”

正如其名，影蜘蛛擅长使用丝线，而且丝线行动的种类非常丰富，除了利用丝线进行悬挂和移动外，还会吐出丝线束缚住猎物，让其无法自由行动。所以猎人在和影蜘蛛对峙时，如何不碰到它的丝线是狩猎的一个重要课题。

**碰到影蜘蛛吐出的丝线就会动弹不得！**





▲一旦被影蜘蛛吐出的丝线打中就会无法行动，接下来遭到追击也是必然的。

# 鬼蛙

## 两生种

同样是《MH4》新增的怪物种类，特征是巨大的下颚，食欲非常旺盛，凡是会动的东西都会去吃吃看，并且有时还会把下颚当成铲子用。它还拥有发达的后腿，即使是在倾斜度很大的场地也能用来去无阻的跳跃运动追击猎物。

### 爪攻击

使用前爪横扫前方的招式，如果狩猎中只把注意力放在它下颚上的话，说不定就会被这招打中。

### 咬

使用巨大的嘴巴朝目标咬去，在距离较近的时候就要多多留意这招了。

### 粘液

从嘴巴吐出绿色粘液的攻击，正如途中所见，甚至能打到爬墙中的猎人，非常棘手。

# 将会动的东西全部吃掉的地底之鬼

## 捕食小型怪物！

▲使用巨大的下颚捕食小狗龙的鬼蛙，让人切身体会到了“弱肉强食”这个词的意义。

## 搬岩石

把下颚当作铲子搬运岩石，看起来像叉车一样的行动没什么威胁，但千万不能大意。

使用下颚把搬过来的岩石咬碎，飞散的岩石碎片有攻击判定，不知道能飞多远。

## 碎岩

## 投石

从地面挖起岩石朝目标投去的粗暴招式，再加上之前的粘液攻击，看来无论什么距离对它来说都没有死角。

## CHECK 乘骑状态是攻略的关键？

因为鬼蛙会用发达的后腿跳来跳去，所以能让怪物动作停下来的乘骑攻击似乎是一个不错的对付方法，攻击成功的话，就能让它露出极大的空隙。

▶成功跳到鬼蛙的身上了，这时画面会给鬼蛙脸部来个特写，巨大的下颚非常引人注意，难道是部位破坏的提示？



这张脸看起来就像“鬼面”一样

# 终于回来了！所有猎人的老师

## 大怪鸟

### 鸟龙种

被从一代过来的猎人们亲切地称为“老师”的大怪鸟回归了。巨大的鸟喙和耳朵依旧醒目，会对入侵领地的猎人毫不留情地施展啄击和火球攻击。另外，在本作中可以看到它使用鸟喙挖出地里面的甲虫种来并予以捕食的样子。



### 也可跳到大怪鸟的背上



▲乘骑攻击对大怪鸟也同样有效，对于从一代过来的猎人来说这个景象应该会很感动吧。



### 火球

大怪鸟的招牌攻击之一，从口中吐出抛物线的火球，火球落地后会爆炸，碰到的话也会受到伤害。

### 后跳



扇动翅膀往后跳的动作，虽然没攻击力，不过会引起风压，并且之后还会接其他招式。

### 连续啄击



使用巨大的鸟喙展开连续的啄击，攻击非常犀利，不拉开距离的话会有危险。

### 捕食

《MH4》新追加的捕食行动，是回复体力的招式吗？

### 火球突进



边吐火球边突进，大怪鸟的杀手锏，被打中的话受到的伤害可不轻。

## 对爬墙的猎人展开攻击

▲毒怪鸟在本作追加了针对爬墙中的猎人的攻击，除了会追上墙壁外，也会直接拍打翅膀进行攻击，所以爬墙的时候也不能大意。

## 喷毒液

毒怪鸟的招牌攻击之一，被它吐出的毒液打中的话就会陷入中毒状态，所以狩猎时别忘了带解毒药。

## 甩尾

使用尾巴对猎人进行横扫，因为尾巴像橡皮筋一样可以伸缩，所以攻击距离很长。

## 闪光

毒怪鸟的另一个招牌攻击，敲打头冠发出强烈的闪光，不管是猎人还是其他怪物，中了的话都会陷入晕眩状态。

# 四处喷毒的暴走火车头

# 毒怪鸟

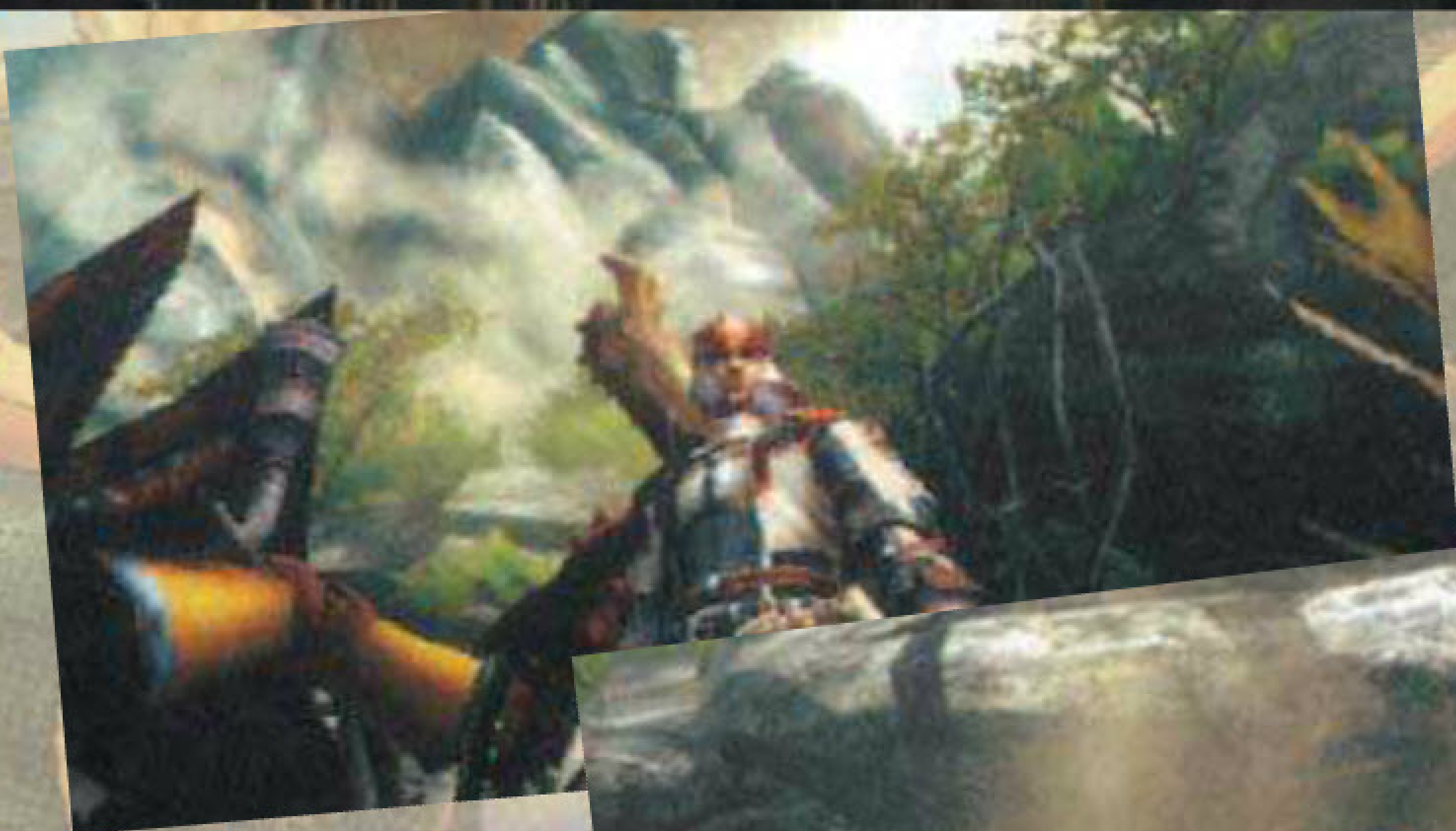
## 鸟龙种

拥有能发出强烈闪光的头冠、橡胶质的皮和毒腺等多种特殊器官的鸟龙种，性格狡猾，经常会作出无法预测的行动让猎人大吃一惊。脚部非常发达，甚至能直接冲上墙壁。

# 地底洞窟

## 新地图

继遗迹平原之后，这次要介绍的新地图就是这个地底洞穴。和以往游戏中的地图相比，地底洞穴的结构比较立体，以分布着巨大矿石和发光植物的洞窟区域为主，另外也有照得到阳光的室外区域，是一个地形丰富的地图。

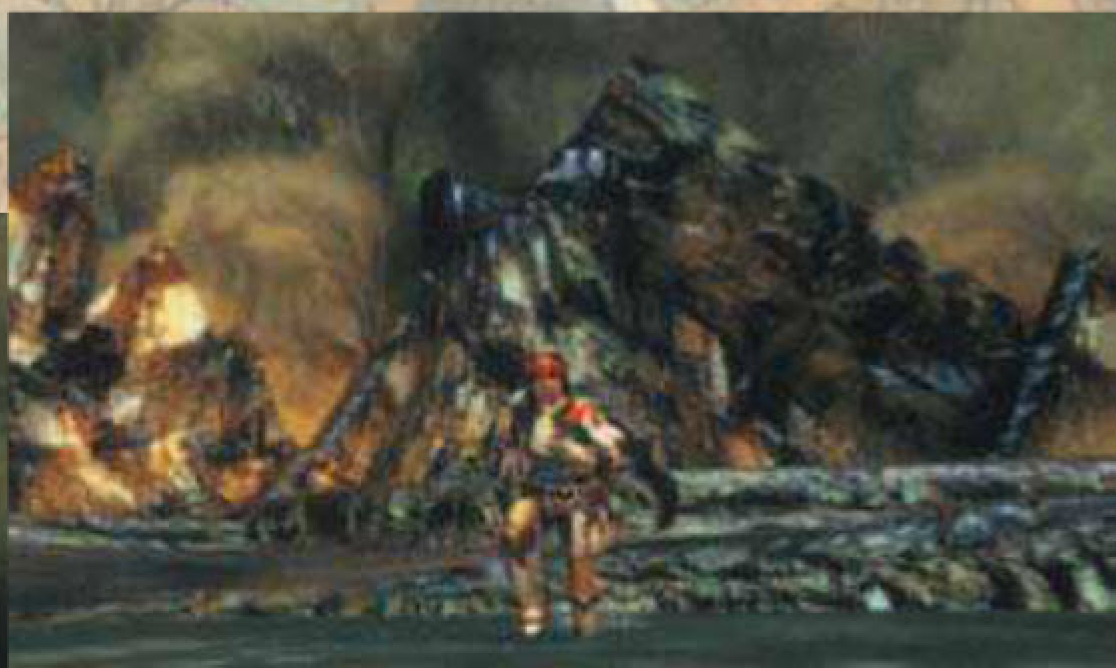


▲这是地底洞窟的营地，猎人背后的山体正冒着浓烟，难道洞窟是因为火山而形成的?



▼往巨大的洞口一跃而下的猎人，究竟在地底下有着什么在等待着猎人呢?

## 还有弥漫着浓烟的区域





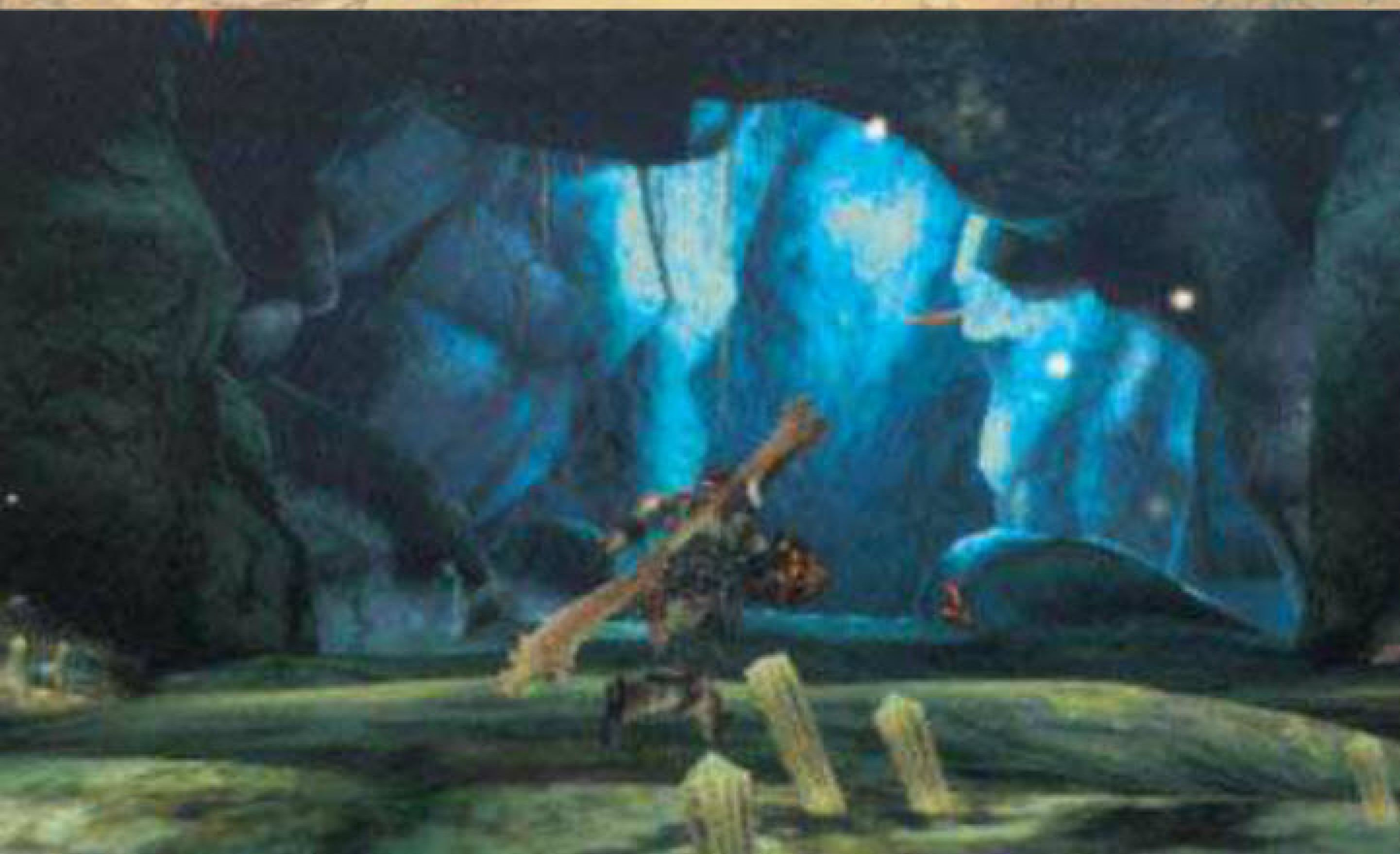
■因为大量浓烟从地表喷出致使区域中也浓烟弥漫，这对生物来说是很严峻的生存环境。




# 大自然创造的神秘地带




## 令人好奇的地底洞窟内部结构在此稍作公开



▲矿石反射出来自植物和虫类发出的光，非常梦幻的感觉，小心别看得入迷了哦。

### 像是怪物巢穴的场所



▲来到了像是怪物巢穴的地方，巢穴就像一张大网一样，怎么看都是蜘蛛巢，难道这里就是影蜘蛛的栖息场所？

### 悬挂着的东西是？



▲从图中还可以看到天花板上有东西悬挂着，右边的则是飞虫。



### 室外区域的飞行生物

▲地底洞窟除了洞窟内部外也有室外区域，这里的天空中有着许多生物在飞来飞去，究竟都是些什么呢？



### 按照自己的想法探索充满起伏的地形

◀洞窟内有不少起伏的地形，在狩猎之前先好好探索一番吧。

# 直击操虫棍专用技“操虫动作”

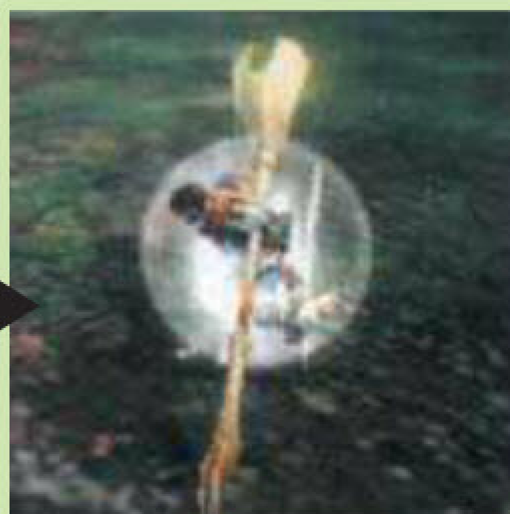
在本作新登场的操虫棍，其最大的特征就是可以控制被称为猎虫的虫子采取各种各样的怪物体液来强化猎人，下面要介绍的就是操虫棍所独有的特殊动作。

| 白 | 移动强化 |
| --- | --- |
| 橙 | 防御强化 |
| 红 | 攻击强化 |
| 绿 | 回复体力 |

## CHECK 先了解强化体液的效果

让猎虫飞到怪物身上就可以采取到各种强化体液，强化体液能让猎人的能力得到暂时的提升，如白色的是强化移动，绿色的是回复体力……根据颜色不同强化效果也有所差异，而能采取到哪种颜色的体液则是根据采集怪物的采取部分而异。

移动强化



回复体力



效果根据强化体液的颜色不同而异

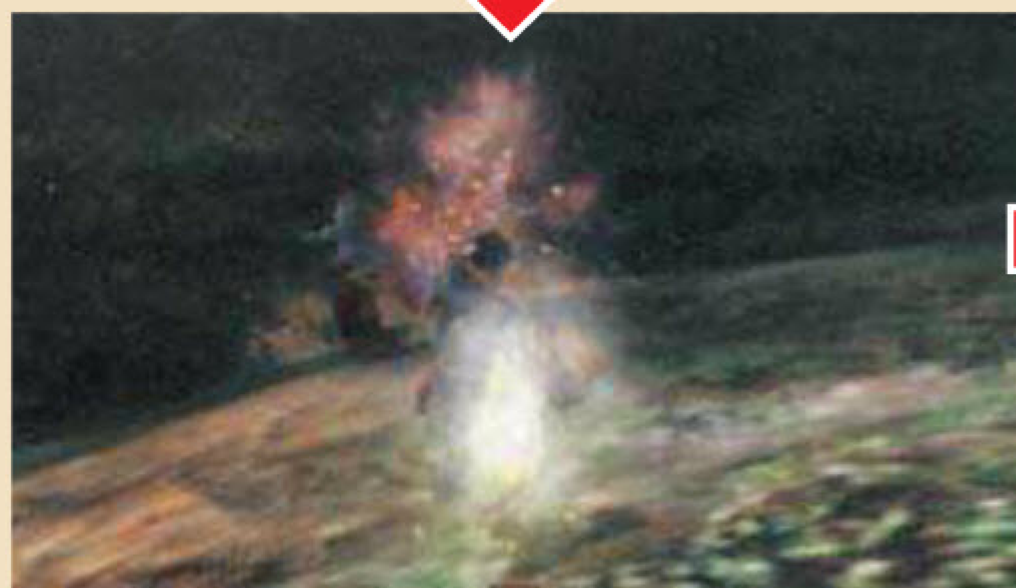
## 操虫动作的流程

### 步骤1 打标记、印弹

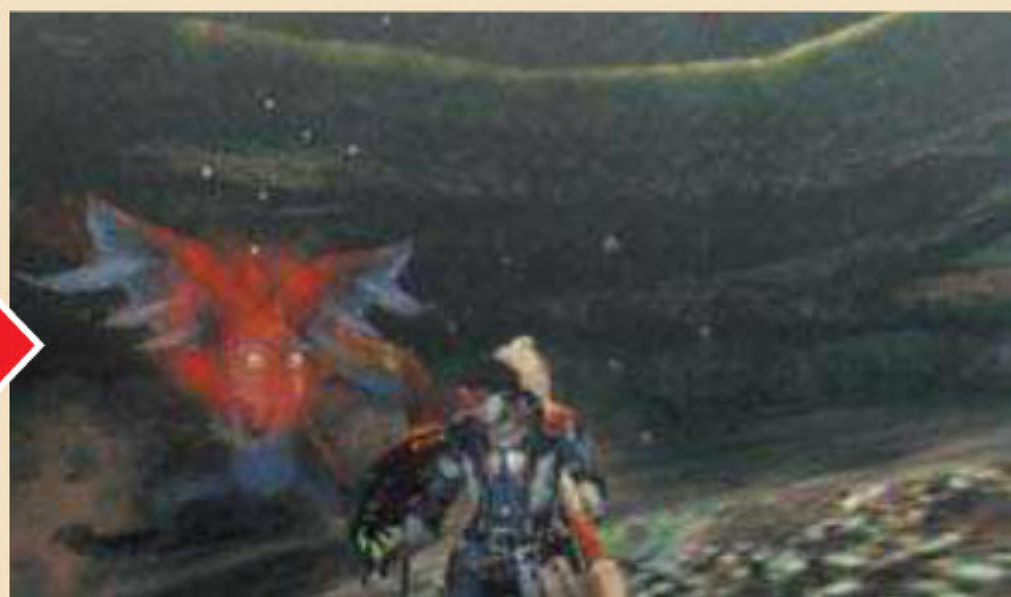
为了诱导猎虫能准确第飞向怪物，第一步首先要做的就是把印弹打到怪物身上做标记，有了明确的目标后，猎虫就会自动朝着怪物飞去。具体操作为先按 R 键让准星出现，瞄准后打出印弹，命中的话怪物身上就会出现雾状的效果，当看到这个标记后，就可以进入第二步了。











▲直接放出猎虫的话，猎虫只会笔直飞行，所以要想让它飞向怪物的话就得先打上标记。

用印弹标记怪物

## 步骤2 采取体液

这一步就是要从怪物身上采取体液了，做好标记后放出猎虫，猎虫就会朝怪物（如果是大型怪物，则朝做了标记的部位）飞去。猎虫命中后，就会开始采取体液，这时猎虫本身也会发出和强化效果相对应的颜色，如果没有发出颜色的话就表示没有成功采取到体液，需先把猎虫叫回来，然后再重新放出去。



▼只要打上标记，猎虫就会自动飞向怪物，不过要注意放出和收回猎虫过程都有硬直，得注意动作使用的时机。

**放出猎虫从怪物身上采取体液**



## 步骤3 叫回猎虫（强化）

当猎虫成功采取到体液、身体的颜色发生变化就可以叫回猎虫了，猎虫返回后猎人就能得到强化。因为强化体液的效果可以复数发动，所以只要重复以上的步骤并采取到不同的强化体液，就能不停地进行强化了。另外打标记、采取体液和叫回猎虫这些动作都能接在通常攻击中，所以没必要专门为强化而等待时机，可以先用普通的攻击牵制，等怪物露出了破绽后就接操虫动作。



**叫回采取完体液的猎虫**

▼只要猎虫回到身边强化体液的效果就会马上发动，之后是开打还是继续强化就看个人喜好了。

**猎虫回到身边即可得到强化**

▲采取完体液的猎虫会盘旋在怪物周围，这时需要把它叫回来整个操虫动作才算完成。






# ポケモン不思議のダンジョン マグナゲートと∞迷宮

完全由精灵演绎探险故事的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”最新作《伟大之门与无限迷宫》又有新的情报了，这次包括了诸如登场精灵、神兽等多种信息，下面一起来看看吧。

| 3DS | RPG | 角色扮演·迷宫探索 |
| --- | --- | --- |
| 口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 | | |
| ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲ-トと∞迷宫～ | | |
| Pokemon | 日版 | 预定2012年冬 |
| 人数未定 | 售价为定 | 对应周边未定 |

相关报道：VOL.191 P92

文 马修 美编 澄香

## 可选精灵
















按照系列的惯例，本作也有主角以及一名游戏最初便加入的搭档，包括系列的万年主角皮卡丘，第五代御三家藤叶蛇、暖暖猪、小球獭，以及动画中非常活跃的牙龙宝。选两个喜爱的精灵做自己冒险的最初力量吧。

## 更多的伙伴们

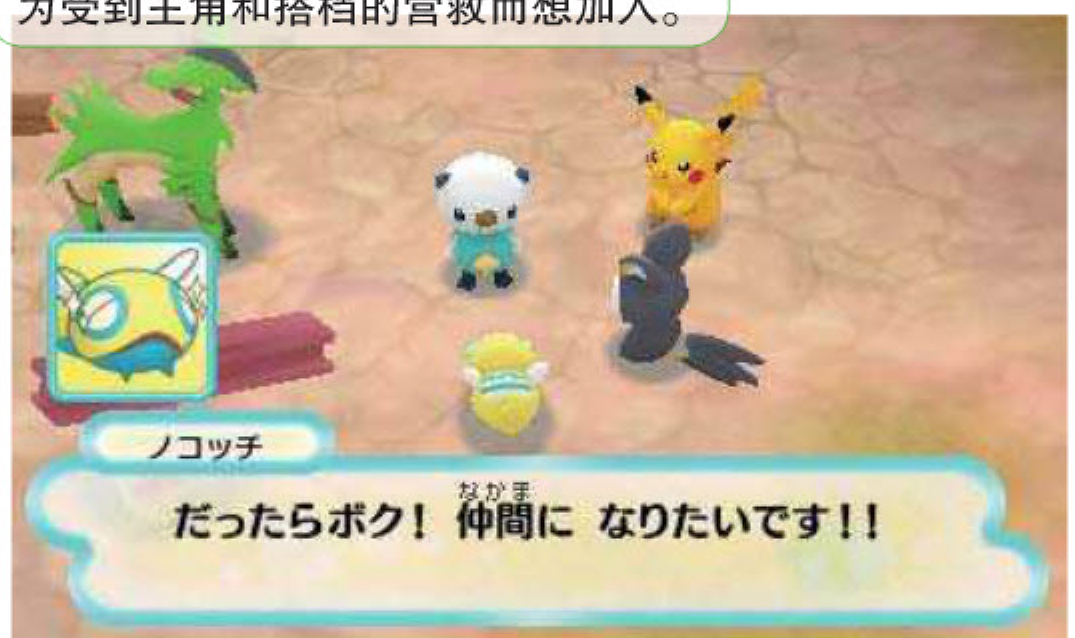
除了主角和搭档，冒险中也可以收服同伴，而完成一些任务和事件，也会有新的同伴加入。




很热心的可爱小精灵，宿场町全貌公开时就可以看到它，看来也是宿场町的常住居民了。

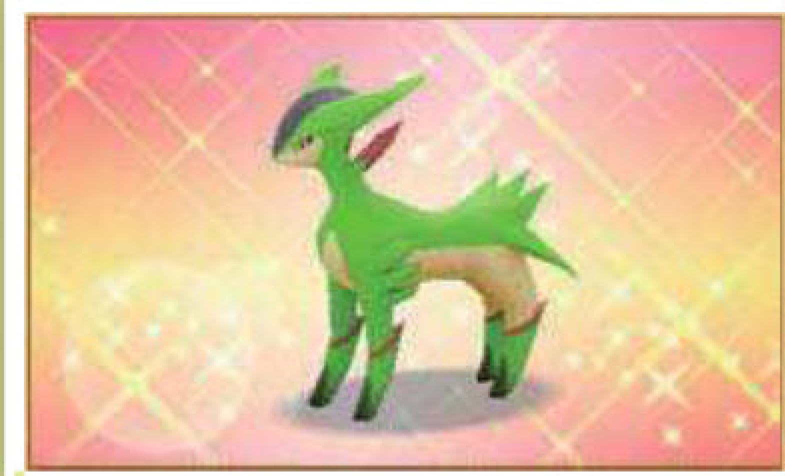



热心的电飞鼠和羞羞答答的土龙，两个家伙是非常要好的死党，因为受到主角和搭档的营救而想加入。





## 比里基昂





在世界各地到处旅行的比里基昂，似乎在寻找什么东西。来到了宿场町，在酒吧结识了主角和搭档，而大家貌似也被比里基昂的魅力所吸引了……

▲传说中的草剑士到来，宿场町的精灵们自然都大吃一惊。

## 口袋妖怪乐园

口袋妖怪乐园就在宿场町，类似于基地，拥有众多设施——其实很像前作的财宝镇，但也会随着游戏的进行而逐步开启，并非一开始就设施齐全。而玩家还可以对这个基地进行改造，体验将荒芜土地改造成的乐园乐趣，甚至能开启新的迷宫。



◀一片荒地，用来做什么呢？

▼找擎钢力士和挟木小子他们，来起一座建筑吧。




►工程完成，嗯？是个地摊？







▲然后让火冠猴来摆摊吧。




▲再找木工们来给设施升级。




▲地摊成功升级成店铺。




▲火冠猴的经营范围也相应扩大了。

## 比克提尼·轮盘

活力十足的小幻兽的比克提尼，某日突然就来到了口袋妖怪乐园，并经营起了轮盘。轮盘主要是强化迷宫中V波动的设施，而既然是轮盘，肯定少不了运气成分，转出需要的属性来吧。








### ※V波动

V波动是口袋妖怪世界里的一种不可思议的风，每天都会有不同的属性，而在V波动的风吹动时，对同属性的精灵也有强化。



►好热闹的轮盘摊位。






## 沼王·精灵管理所

看着慢吞吞的沼王其实是个很可靠的家伙，它的设施就是帮助主角管理精灵的地方，自己队伍里所有的精灵都可以在沼王这对它们进行诸如查看、编队、开除等的操作。



▲这里可以查看精灵的详细资料。









◀自我介绍，看来是主角一行和沼王初次会面。

## 愣头蜥蜴·技能所

第五代超人气的“冠蜥哥”在本作中的设施是技能所，顾名思义就是进行学习技能、遗忘技能等有关技能操作的设施，不知道前两作大受好评的技能连接不知道是否也在这里进行。






▲▶在这里进行技能相关的操作。

## 玛利露利·公告板

玛利露利在本作中是负责更新任务公告板，将救助委托收集起来并在公告栏发布。在这里接下任务后，就可以去迷宫完成任务去了。










## 菜冠猴·树果园

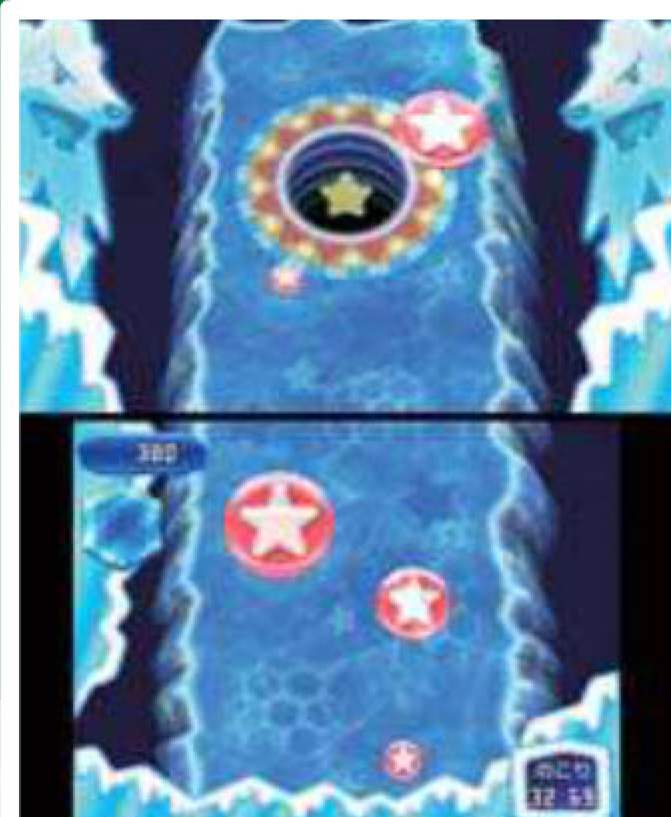



官方给的消息不多，但在垦荒上应该是把好手，因为乐园里垦荒的活都是来找菜冠猴完成的，而其设施无疑是种植树果。

## 冰须熊·迷你游戏场



这里可以玩到丰富的迷你游戏，应该有什么加成奖励吧?



## 警戒鼠·技能训练所




锻炼精灵的技能及强度的地方，由警戒鼠经营。

## 擎钢力士/挟木小子

宿场町的木工，建筑类的活就来找他们了。









## 还有很多活跃的人气精灵



### 凯路迪欧

在游戏中与玩家相遇的小马口袋妖怪凯路迪欧，会有什么故事和表现呢？



### 三颜龙

拥有三个面孔及高超飞行能力的，不知道在冒险中主角一行将何时会挑战这个强悍的家伙。






### 丘雷姆

传说中的精灵，存在于世界上的某个地方，会不会是本作剧情中的主要神兽呢？

## 伟大之门的邂逅

上次我们介绍过，本作标题中的“伟大之门”是一个应用3DS摄像头拍摄现实中圆形物体形成迷宫的系统。而在伟大之门中，还会有特别的精灵出现，比如这次官方公布的凤凰和露琪亚——听起来相当吸引人哦。



### 露琪亚



▲伟大之门中的精灵似乎都很强大的样子。



### 凤凰

# 迷宫课堂——不可思议迷宫冒险讲解

这里面是关于本作的核心——迷宫冒险部分的讲解，其中除了对系列一些重要要素进行回顾，更有全新要素的详解，不要错过哦。

## 速度与回合制

这个算是系列的基本设定，以速度快慢来决定迷宫中敌我双方全部精灵的行动顺序，比如在敌我打成一团时，按速度快慢决定出手顺序，全部行动完毕本回合结束——当然，等级差造成的速度差异太大或特性影响，也会出现二次行动的情况。而在回合结束后，玩家如果不继续进行操作，那么画面中其他敌人和同伴也都不会行动，这样玩家可以在遭遇难题或强敌时好好思考接下来的对策而不用担心被偷袭。





▲▶每回合中，敌我双方都会进行各自的行动。

## 与敌方的精灵作战

很不幸，迷宫中的除了特别的任务或剧情相关的精灵，基本上都不友好，离近了就会攻击主角一行，哪怕是同类也毫不留情，有的甚至会主动追击。这个时候，打得过的当然可以打，打赢了不光有经验值，敌方精灵也有一定概率加入；但太强大的，就灵活运用迷宫地形逃跑为上吧。




▶皮卡丘对金香娃娃使用电光一闪攻击，金香娃娃则对皮卡丘使用寄生种子抽血。

## 灵活运用道具

道具是“《不可思议的迷宫》系列”的经典要素，而在《口袋妖怪不可思议的迷宫》中，这些道具同样作用多多，有的可以用来回复，有的可以抛出当远程武器，这些道具有时甚至可以用来解谜及探测陷阱。





▲▶使用催眠玉，周围的敌人便都睡着了。




◀使用桔果，回复了100点HP。

## 小心陷阱

也是系列经典要素了，隐藏在普通地面之下的种种危机、难以预料会发生什么不良后果。造成损血、中毒等还算轻的，一旦在很多精灵的迷宫中进入混乱状态，那可实在让人头疼，所以呢，利用道具察觉陷阱以及在踩了陷阱后该如何冷静应对，也都是玩家必须要考虑的。




◀踩了后受到伤害的陷阱。




▶让踩踏者陷入异常状态的陷阱。

## 充分利用技能

战斗中要灵活运用技能，而本作的技能系统正是基于正统系列最新的《黑2・白2》。和正统作品一样，每个精灵可以最多装备四个基本技能，而这些技能也分为攻击的和辅助的。而每个技能也和原作一样有使用次数，也就是PP值。另外在上次的介绍中，我们得知本作装备的四个技能可以分别对应3DS的四个按键，虽然比起前作是很大的进化，但以往作品中可以无限使用的普通攻击不知道是否有保留。




◀用哪个技能更有效呢？。




▶皮卡丘的10万伏特攻击爱心蝠效果拔群！属性相克也是很重要的哦。

## 技能升级系统

打败野生精灵就会得到经验值，经验值积累到一定数目后该精灵就会升级——这无疑是系列的惯例，而挑战迷宫失败后等级不清零也算是本作难度更大众化的原因。而除了精灵本身，本作也终于加入了技能升级系统。只要在迷宫中多运用该技能，那么该技能就会积累经验值并升级，升级后的威力、命中率以及PP等都会增加。尤其贴心的是，升级后的技能还可以传承给其他精灵继续使用，在使用之初便保证该技能的高等级。




◀用2级的雷电攻击对手，造成101点的伤害。

▼雷电技能升级了。







◀3级的雷电给同样对手造成了119点的伤害。

## 队伍技能

在迷宫中的一些宝箱里，可以获得“队伍技能”并给精灵装备上，队伍技能和迷宫解谜有关，比如破坏陷阱、直接落到下一层等正面效果。




▲把宝箱拿到战槌龙那去鉴定，得知是破坏陷阱的技能。




▲装备破坏陷阱技能后便可以将迷宫中的陷阱破坏掉，避免其他同伴继续跟着误踩上。

## 集合大家力量：全员行动！



第五代《口袋妖怪》的正统作加入了3对3战和轮盘对战，更加强多团队之间的配合。而基于第五代的本作，也增加了集合全队力量的要素，即全员行动。

全员行动是本作的新要素。在冒险中会收集到“心之波动”，当“心之波动”达到一定数量时，就可以发动全员行动了。而不同的主角（队长），发动的全员行动的效果也不同，如有的可以全灭周围的敌人，有的则可以回复全员HP等等。不过由于使用条件达成比较难，因此还是留到关键时候使用为好。






▲全员行动发动！

◀达成了使用全员行动的条件。

## 迷你游戏：比克提尼的轮盘



官方在游戏发售前放上的转轮盘迷你游戏，网址是http://www.pokemon.co.jp/ex/dungeon_magnagate/minigame/。该游戏中要选定一个主角，和每关的对手进行类似猜拳的轮盘对战，摇到黑色还会扣除2点HP，一旦HP清零便Game Over。每个IP每天天只可挑战三次轮盘战，挑战后要次日才能继续挑战，换了IP则重新开始。而在选用一只精灵坚持到通关的话，便会获得一组只对应该精灵的密码，目前已知的是密码是共通的，也就是说打出来后大家可以共享；而不同的主角口袋妖怪之间的密码并不通用——但是，密码本身的作用目前还是未知。

没有意外的话，该游戏也和《空探》的猜脚印一样是长期挂在官方的，因此大家不必着急在游戏发售前就逼着自己通关，当然要是急的话也有办法：用嗅探软件把该迷你游戏直接下进电脑里，通过改系统时间来突破每天三次的限制从而一直玩下去，小游戏下载地址：http://www.pokemon.co.jp/ex/dungeon_magnagate/minigame/120913-1_NouhinHQ.flv。

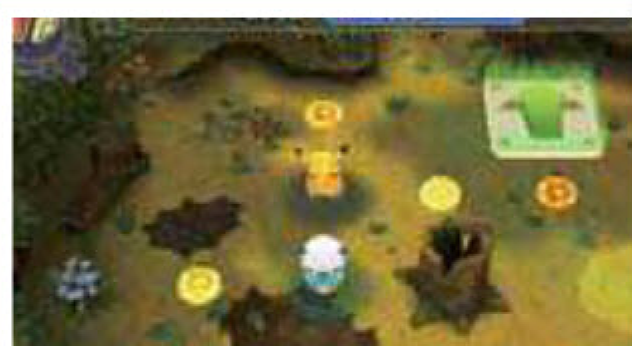
## 追加迷宫：口袋之森

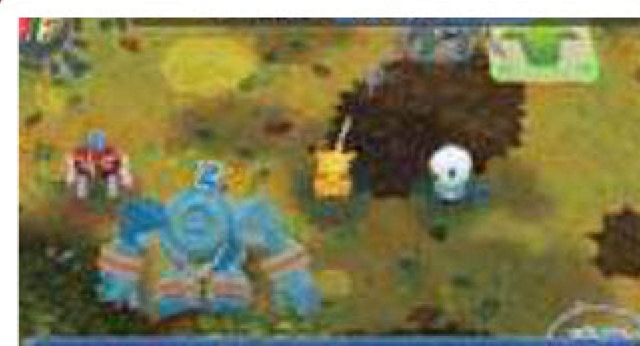
追加迷宫也是该系列的传统了，不过以往一直是官方提供密码，本作则是通过Wi-Fi下载的方式。

官方也坦言，为了延长游戏时间，本作会在以后陆续放出付费下载关卡，但这些都不会影响游戏本体的完整性。目前第一弹已经公布，即是名为“口袋之森”的特别迷宫，在11月23日～12月31日期间，该DLC都会免费提供下载。之后这个迷宫就要花150日元（约12元人民币）购入，想要买正版的抓紧哦。



◀12月31日前这个名为『口袋之森』的追加迷宫是免费下载的。





▲下载之后，就可以无限制地挑战了。

| PSP | RPG | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 光明之舟 | | |
| シャイニング・アーク | | |
| SEGA | 日版 | 预定2012年冬 |
| 1人 | 6279日元 | 对应周边未定 |

文 白菜 美编 澄香

# 与『天使』度过的那些日子

# 将永远存留于我们心中

『《光明》系列』最新作紧急公布，发售日就在今年冬季！前作《光明之刃》的战斗系统大受好评，因此本作看起来也采用了相同的战斗系统，且加入了历代作品中的生活要素。从公布的情报来看，游戏已经有了相当的完成度，相信玩家不久就能见到这款作品问世了。





シャイニング・アーク

Shining Ark™

包围在美丽的大自然中，拥有大量古代遗迹的神秘岛屿“阿鲁卡迪亚”。《光明之舟》便是在这座绝海的孤岛上所展开的，描绘了人与人之间心灵羁绊的RPG。与生有单翼的不可思议少女相遇，与想要夺取少女力量的敌人战斗。主人公弗利德将在PSP平台开启他的冒险之旅。





①遗迹之祠：亚泽鲁村中的巨大古代遗迹。阿鲁卡迪亚整个岛屿上，有着无数这样的遗迹。这座岛上以前究竟有着怎样的文明呢？
②海边的遗迹：可以称之为岛屿大门的，在入口海岸处的遗迹。遗迹的一部分被再利用为岛屿的港湾设施。

与天使相遇的少年

## 弗利德（フリード）

**声优：神谷浩史**

在岛上担任相当于警卫队队长的职务。遇事深思熟虑，拥有能够平等对待并接受任何人的度量。是小时候漂流至岛上的孤儿，被村里经营着面包房的纱音一家养大。

『大家都称你为天使。我也是这样想的……从一开始遇见你的时候。』

# 围绕着漂流“单翼少女”

绝海的孤岛“阿鲁卡迪亚”被包围在美丽的大自然中，各处都有着腐朽的古代遗迹。居住在村里的少年弗利德，某天在海边遇到了漂流至此的不可思议少女。少女的背上长有一只黑色的羽翼。《光明之舟》的故事便是从这个场景开始展开。以下将介绍世界设定与角色情报。

### 漂流至海岸的不可思议少女




▲村里的少年弗利德，在海岸发现了背上长着黑色羽翼的不可思议少女，并救助了她。



▲少女帕妮丝逐渐恢复了精神。然后变得一直黏在弗利德的身边。





③维京洞窟：利用古代的坑道重建而成的海贼基地。究竟是怎样的海贼住在里面呢……
④海贼巢穴：袭击亚泽鲁村的海贼就是从这里出发的。在海贼中，有将被称为“天使”的少女帕妮丝当作目标的人。

# 至神秘岛屿的展开的故事



## 精灵的面包房

在亚泽鲁村的尽头处，纱音一家经营着的面包房。村里有着精灵族、矮人族、兽人族等多种多样的种族生活在一起。

单翼的天使

## 帕妮丝（パニス）

『我是「天使」？这样啊……比起这个，我的肚子饿了啦。』

### 一起在岛上冒险




▲被弗利德救助的少女帕妮丝。自那以后，就一直黏着弗利德不肯离开。

**声优：桑岛法子**

漂流至岛上的少女，长有羽翼。其容姿被称赞为传说中出现的“天使”。就像小孩子一样天真纯洁，不明世事。非常亲近弗利德。她的歌声有着不可思议的力量。



▲虽然有人用奇异的眼神打量着羽翼少女，但由于弗利德不懈的努力，少女也逐渐为大家所接受。




## 在岛上生活的日子




本作中除了冒险以外，还将在村子里度过大量的生活时间。可以在村里的菜园栽培农作物，在牧场收获蛋与牛奶，将其作为烤面包的材料。

## 对所有事物都感兴趣的帕妮丝







▲▶可以与帕妮丝一起在村里散步，或是在村口钓鱼。享受日常生活也是本作的乐趣之一。

『真是的，不是一直都在跟你说吗。烤出美味面包的诀窍，就是用心哦。』

精灵面包职人

## 纱音（シャノン）

**声优：相泽舞**

在岛上深受好评的面包店看板娘。在弗利德还是婴儿时就像姐姐一般照料着他的精灵少女。虽然对任何人都很亲切，但有些爱管闲事，也很爱说教。一直在努力帮助大家的弗利德则是她的骄傲。

主人公弗利德将会与岛上生息的怪物，以及海贼进行战斗。以下将会介绍弗利德的同伴，以及企图夺取帕妮丝那不可思议力量的敌人。另外还有战斗系统的情报。

# 与同伴们的





## 袭击村庄的“异形巨像”

亚泽鲁村平日里会受到海贼的袭击，岛上也有土生土长的怪物，绝对说不上是安全的地方。然而自从帕妮丝来到岛上以后，夜晚偶尔会出现闪耀着红色光辉的月亮，神秘的巨像“堕天”也会出现。




▲与红色月亮同时出现的神秘巨大敌人。巨像堕天袭击村庄的目的，究竟是什么？

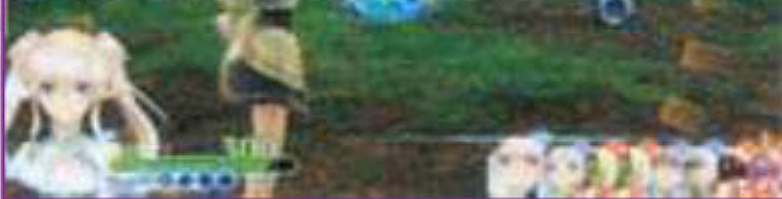
# 行动顺序最为关键的动态指令式战斗





▼▶与堕天展开战斗！面对体型大出数十倍的敌人，应该如何应战？

也会与堕天进行战斗！





▲▶一边确认画面右下角的行动顺序，一边策划战略吧。在攻击范围内捕捉到敌人即可进行攻击。与怪兽战斗可以获得素材，因此多多进行狩猎吧！

▶角色头上的标记跟前作《光明之刃》非常接近。画面左上方地图上的红色圆点也是代表着敌人的位置吧。

本作采用了4人组队的动态指令式战斗系统。消耗行动力进行移动、防御和冲刺，在攻击范围内捕捉到敌人后即可展开攻击。不断地确认到敌我行动顺序是战斗的关键。另外帕妮丝似乎有着与通常单位不同的特殊系统行动?

## 与海贼进行战斗！





◀▼与海贼船的战斗，究竟会以怎样的方式进行攻击呢？手持近距离武器的角色又该如何战斗呢？

弗利德一行的敌人并非只有怪物，他们还要面对袭击村庄的海贼。以海贼船为对手的话，想必会是充满迫力的战斗。

## 冒险就此启程！

### 守护岛屿的战士与怪兽对峙！



▲与岛上土生土长的怪兽战斗！找到敌人的弱点，精确地进行打击是战斗的基本。

### 迅牙的船只“蔚蓝诺亚号”



▶作为与海贼对抗的手段，主人公一行所搭乘的船只『蔚蓝诺亚号』。原本是迅牙捕鱼时所使用的捕鱼船。

『为了让村里人都能够安心出海打渔，我们必须要守护这个岛上的和平！』

孤岛的战士

## 迅牙（ジンガ）

声优：稻田彻

非常理解弗利德，同时也深得同伴信赖的战士。作为人生的前辈引导着弗利德，就像他的哥哥一样。本行是渔师，一旦话题扯到渔业，态度与口吻就会变得非常热情。

# PAPER MARIO スーパーシール

文 胧月
美编 咕噜

| 3DS | A・AVG | 动作冒险 |
|---|---|---|
| 纸片马里奥 超级贴纸 | | |
| ペーパーマリオ スーパーシール | | |
| Nintendo | 日版 | 预定2012年12月6日 |
| 1人 | 4800日元 | 对应周边未定 |

**露西**
马里奥的冒险伙伴，性格比较粗鲁，会向玩家提供关于贴纸的各种建议。

**马里奥**
为大家熟知的超级游戏明星，极不情愿地被露西卷入冒险之中。

《纸片马里奥》新作的美版先行发售，不过考虑到大多数3DS玩家购入的是日版机，这儿还是再系统地为各位献上本作的详尽报道。之前任天堂官方放出了本作的不少预告影像，可实际文面上的确定消息却刚刚公布没多久。和1、2两代不同的，从3代起系列的游戏类型从原先的RPG变更为A・AVG，本作依旧如此。目前还得知，马里奥又有了名为"露西"的新搭档，这两位在冒险的道路上将如何利用贴纸的力量呢？请看正文。

## 故事




蘑菇王国又迎来一年一度的盛大节日——"贴纸狂欢夜"。




库巴于当天前来捣乱，恶作剧地触碰了重要的贴纸彗星。




随后，能满足人们愿望的"皇家贴纸"散布到世界的各处。



自称来自"贴纸星"的露西从天而降，它要求与马里奥一同前去寻找重要的贴纸。

# 搜集贴在世界各处的贴纸

本作的世界里一切地方都隐藏着贴纸，一旦发现它们，就赶紧揭下来纳入收藏。收集到的贴纸会显示在下屏的贴纸册里。





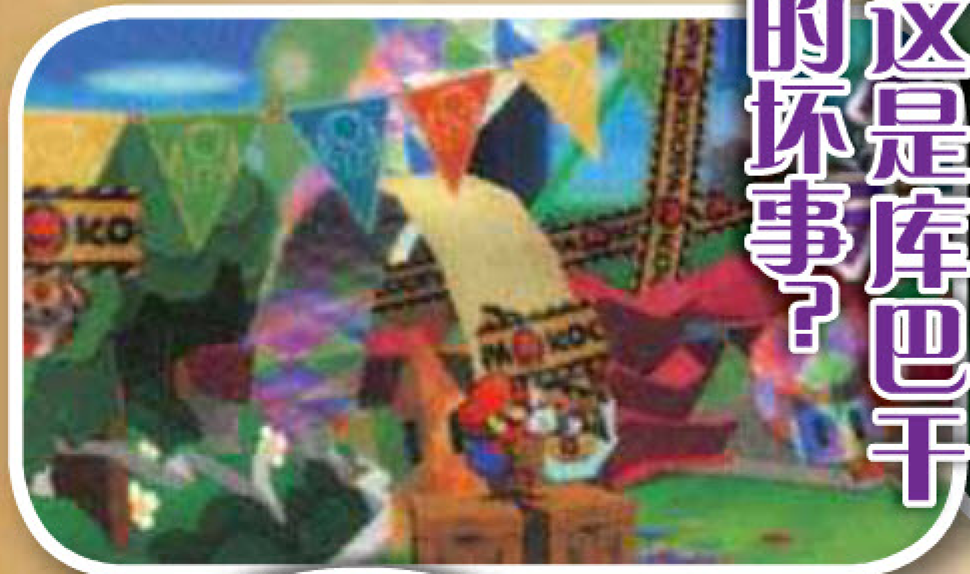

砖块里也能顶出贴纸来！

▲按照以往《马里奥》游戏的思路，顶这种问号砖块总会出现个蘑菇、火焰花什么的，本作中则一律改为了贴纸。




## 奇诺比奥

蘑菇王国里四处可见的小生命，它们有的开店，有的会向马里奥施以帮助。






这是库巴干的坏事？

▲冒险中途发现奇诺比奥被胶带固定在拱形的不明建筑上，赶紧将它救下来。




首先要先发现贴纸



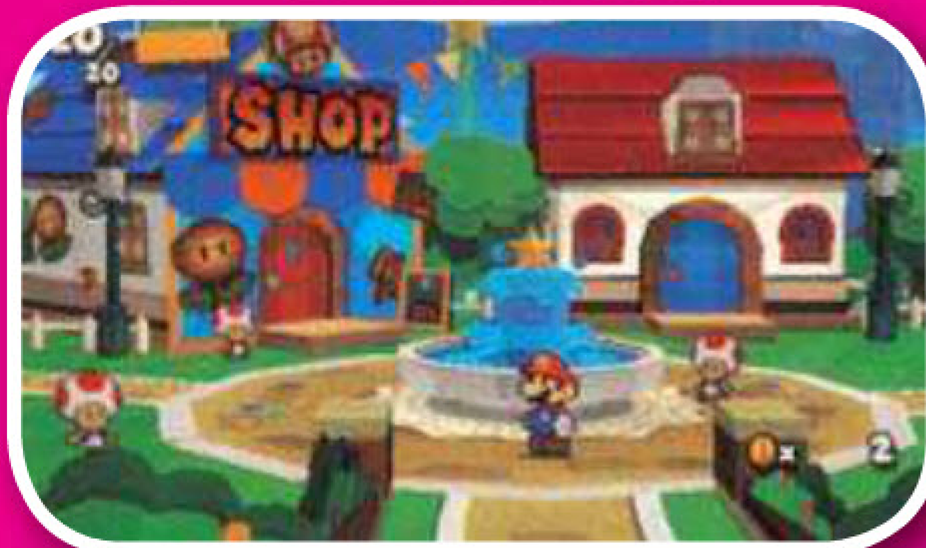
然后伸手拽住它



再猛地一撕便可获得了

## 冒险的据点 拉贝伦镇

居住着大量奇诺比奥的小镇，同时也是贴纸狂欢夜的会场。这里有着贩卖贴纸的商店，是马里奥展开冒险的大本营。






# 合理运用贴纸 开辟冒险之路



**小库巴**

库巴的儿子，性格上很不服输，爱欺负他人，据说正在收集稀有贴纸。




## 战斗

发生战斗后，玩家要从贴纸册里选择恰当的贴纸来指示马里奥的行动。除了本次详细介绍的踩踏、木槌和火焰花外，还有龟壳、POW 砖块等更多攻击方式。

## 打开贴纸册选择各种欢乐的贴纸






踩踏

利用起跳后落下的踩踏消灭敌人






连续火球将敌人烧成焦炭

火焰花





木槌

毫不留情地砸扁它们！

# 平面变幻 将关卡二维化!



▶碰到一些棘手的机关，就是露西出场的时候了，赶快来试试平面变幻吧。

发动露西的能力“平面变幻”后，可以令场景中的时间停止流动，并且变为纸一般的平面。此时将持有的贴纸贴到平面上，就能令实际的场景里出现对应物体，借此完成一些解谜。

**例子一**


1 桥被小库巴毁坏了!

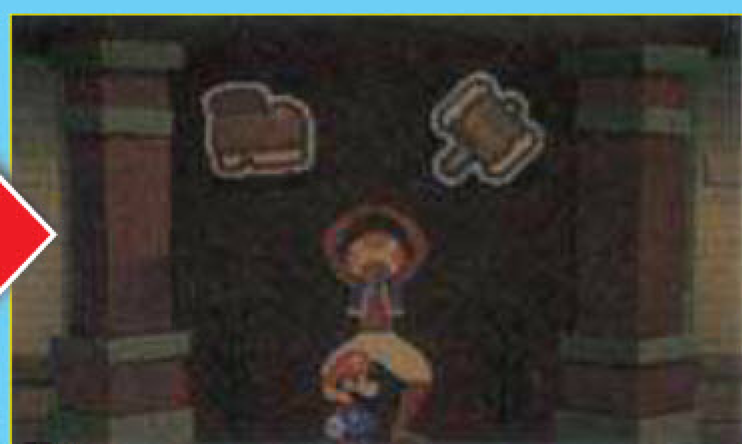

2 使用平面变幻，在地图上贴上桥的贴纸。


3 返回现实场景，桥又畅通了。

**例子二**


4 总觉得这张壁画有什么秘密。


5 使用平面变幻贴上贴纸。


6 壁画上的人表现出高兴的姿态，接下来会发生什么好事吗?

# 制作道具贴纸

场景内各处的贴纸并不仅仅用于收集，有时在揭下它们后，玩家会发现贴纸的背后别有洞天，并有机会获得特殊道具。



有时也能在场景里找到一些不太搭调的现实风格道具，这些道具能够当成贴纸的制作材料使用。新作成的贴纸将会在战斗和解谜时发挥重要作用。收集到合适的素材后，就前往拉贝尔镇的商店进行加工吧。




▲▼把素材道具扔向墙壁，就获得闪闪发亮的新贴纸了。

## 道具贴纸的威力非同一般!

▶这是以电风扇为素材制作的道具贴纸，能够吹出令风车旋转的强风。










完成!



▲剪刀作成的贴纸用于战斗。

文 半夏 美编 咕噜

# レイトン教授VS逆転裁判

| 3DS | AVG | 文字冒险·解谜&推理 |
|---|---|---|
| 雷顿教授对逆转裁判 | | |
| レイトン教授VS逆转裁判 | | |
| Level-5 | 日版 | 预定2012年11月29日 |
| 1人 | 5980日元 | 对应周边未定 |

相关报道：Vol.168 P53/Vol.192 P40/Vol.193 P20

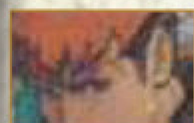
**《雷顿教授对逆转裁判》是由两大游戏公司Level-5和Capcom联合制作的一款梦幻般的作品。陷入异世界迷雾中的雷顿和成步堂一行人将挑战从未遇到过的谜团以及魔女审判。本次“前线”中将为大家介绍封面途中隐藏的秘密，以及众多全新的情报。**




## 封面背景谜团重重！

游戏的封面能够大致展现故事的全貌，虽然现在还是充满谜团，但玩家通关之后回头再看也许会说“哦，原来如此”。下面就从图中几个关键点发挥一下我们丰富的想象力吧。

### 成步堂的对手？

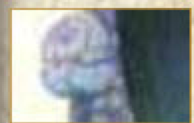


这是在异世界的魔女审判法庭上相当与检察官的基克恩·巴恩罗德卿，在“《逆转裁判》系列”中经常有很厉害的检察官登场，相信这一次的对手也是足够让成步堂烦恼的强敌。



在法庭即将面对的强敌！

### 犬骑士

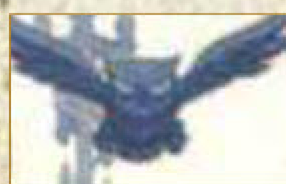


在检察官背后整齐地排列着中世纪骑士一般的人物，他们的脚旁有一只穿戴着盔甲的小狗，这个犬骑士是那些中世纪骑士的伙伴吗？



封面全貌

### 站在背后的男人

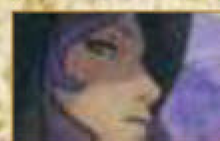



在这幅画的最深处画着一只奇怪的猫头鹰和看上去很凶的男人，这个男人被称作“叙事者”，他和异世界的谜团有什么关系吗？



专心致志书写的男人

### 穿着黑风衣的魔女？



本作中成步堂一行人需要挑战的是在异世界发生的异于常理的“魔女审判”，那么这个穿着黑风衣的女性是不是魔女呢？看上去她是个非常重要的人物啊。

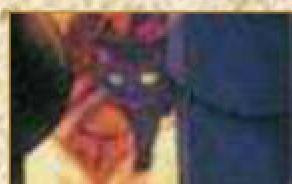
### 被不可思议的书引导的四人

雷顿和卢克以及成步堂和真宵，分别被不同的书引导而走进异世界，在这个“书写的故事都能在现实出现”的异世界里，书也许是非常关键的哦。

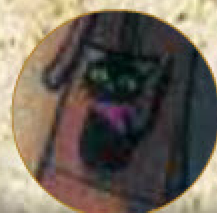



打开书本，来到充满中世纪风格的世界中！

### 使魔黑猫？



说到魔女的话就会自然想到跟在魔女身边的黑猫，在图中雷顿和成步堂中间也有一只很小的黑猫。乔德拉老师的书包上也有一只黑猫挂件，和图上的黑猫一样脖子上都缠着红色的围巾，它们有什么关联吗？

这个地方也有黑猫！

# AVG部分展开的故事！

## 发现不可思议的书

上一次的前线我们已经知道在激烈的暴风雨之夜，一个少女拜访了雷顿教授的研究室，她拿出了曾经是雷顿学生的一封信件，雷顿答应守护这名少女之后，她却被神秘的黑影抓走，追逐黑影来到伦敦塔桥的雷顿一行只找到她留下的披风和一本不可思议的书……

**成步堂也因为一本书而打开了通往异世界的大门——**

**玛赫涅带来的书究竟隐藏着什么秘密？**



▲▶在雷顿追逐到达的地方只看到玛赫涅的斗篷和她带着的一本书，看上去很古旧的一本书，打开之后雷顿和卢克被蓝色的光芒包围。



▲由于种种原因而在伦敦为玛赫涅辩护的成步堂，在审判结束后，他打开玛赫涅留下的一本书，顿时被蓝色的光芒笼罩。

**两个人醒来之后出现在陌生的地方……**




▲▶被光芒笼罩之后，雷顿和卢克失去了意识，当他们醒来后不知为什么会在一架中世纪的马车上，驾车的人说他们从一开始就在这辆车上。



**从马车向外望去能看到前所未见的中世纪街道！**

## 主要登场人物

**雷顿** 考古学教授同时也是追求解开世界未解名之谜的研究者。

**卢克** 自称是雷顿教授的头号弟子，非常尊敬雷顿，很聪明，有着能够和动物说话的特技。

**成步堂龙一** 以满溢的正义感和热血为武器的律师，每次都在巨大危机下进行大胆逆转。

**绫里真宵** 成步堂恩师的妹妹，因为某个事件而成为成步堂的助手，作为灵媒师的新手现正在修行中。

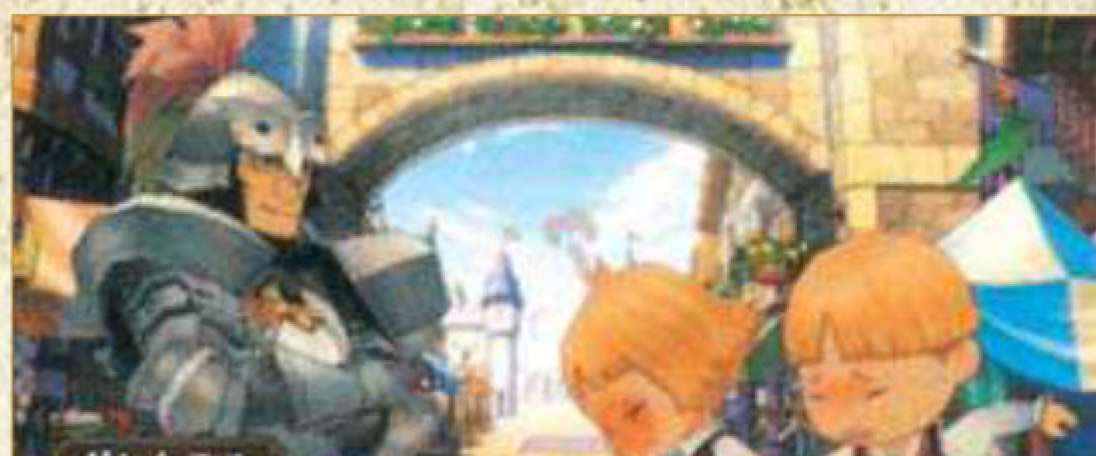
**玛赫涅** 即向雷顿教授求助又拜托成步堂为其辩护的神秘少女，因为和她的相遇，雷顿和成步堂的命运开始交错。

**基克恩** 基克恩·巴恩罗德卿在异世界魔女审判中担任检察官的角色，对于审判工作有着相当的自信。

**乔德拉** 私立斯特拉寄宿学校的老师，带着作为被告人的玛赫涅来到法庭。

# 中世纪风的异世界

雷顿和卢克来到的地方，人们穿着仿佛中世纪的服装走来走去，到处耸立着和现代建筑不同的建筑。这个世界和玛赫涅拿着的那本书中描述的世界完全相同，为此雷顿和卢克感到非常震惊，卢克认为他们被卷入书中的世界而感到十分不安，两个人到底会发生什么事情呢？




▶对着骑士低头行礼的小孩们，看来骑士被城镇居民敬仰着。







▶刚刚还在伦敦塔桥的雷顿和卢克一眨眼就到了从没见过的世界，这个世界和玛赫涅留下的书内描写的完全相同。

## 骑士团被城镇的人敬仰






▶提出的问题之一，骑士们在和敌人战斗。

## 异世界的谜题也是中世纪风格

## 城镇中人人等待的究竟是谁？







◀开始在异世界调查的雷顿和卢克发现街道突然变得沸腾起来，人们似乎在街道上等着某人通过。






## 豪华的游行开始了





# 被称作创造主的男人

## 书写的故事能成为现实的城镇？

雷顿向周围人询问是谁要来，村民们说是创造主——“叙事者”，在大量的士兵包围下乘坐轿子前进的男人在不断地用笔写着什么。村民们都十分热烈地欢迎他，有很多人对其进行感谢。在游行过程中士兵们不时抛洒出大量纸。上面写着关于魔女的恐怖故事，坚信着创造主所写的故事都能成为现实的人们对纸上的内容表示震惊。




▶不相信创造主的雷顿教授被城镇的居民视作可疑人物。







▶听到骚动而聚集过来的士兵，他们想要逮捕雷顿和卢克，这时玛赫涅突然出现帮助两人成功逃脱。

## 这之后雷顿和卢克将面临超具冲击的相遇！

# 对谜团“有异议！”

“有异议！”是“《逆转裁判》系列”的经典台词，在审判过程中感到疑问或者不认同的地方成步堂就会高呼“有异议！”开始进行反击，在本作中“《雷顿教授》系列”中被大家熟悉的谜题中有可能问题自身就包含矛盾，此时可以对谜题提出“异议！”，发现谜题中的矛盾才能真正解明谜题。









## 高呼异议解明谜团！







◀为了打开巨大的门而将钥匙插入其中的谜题，但是成步堂察觉到谜题本身的违和感，而高呼“有异议！”

# 体验版已发布，齐来体验爽快[illegible]ACT

E.X. TROOPERS
エクストルーパーズ

文 酷洛洛　美编 sienna

| 3DS | ACT | 动作射击·科幻 |
| --- | --- | --- |
| 终极军团 | | |
| エクストルーパーズ | | |
| Capcom | 日版 | 预定2012年11月22日 |
| 1～6人 | 5990日元 | 对应周边未定 |
| 相关报道：Vol.184 P66/Vol.189 56/Vol.191 P102 | | |

把漫画要素巧妙地融合其中的动作射击游戏《终极军团》，目前PS3版和3DS版均放出了游戏试玩，游戏还有不久就正式发售，本次“前线”则为大家介绍的各种玩点，以及目前官方放出的各种最新情报。

## POINT 1 超爽的射击体验



游戏的基本目的十分简单，就是使用出击前准备的主、辅武器将眼前的敌人全部消灭即可。游戏中所有武器都不存在弹药耗尽的设定，武器用完弹药后只要稍作等待填装即可继续使用。游戏中的武器也非常丰富，玩家可以根据自己的需要搭配不同的武器在战场上奔驰。

◀▲攻击命中时，画面就会出现“ガッ”的拟声词（声音同“杠”）。若造成大伤害的话，就会出现“ドン”的拟声词（声音同“铛”），充满漫画风格。

## POINT 2 使用喷射器高速移动

借助角色背部的喷射器，玩家可以进行高速移动。使用喷射、冲刺技巧回避敌人的攻击之后，就能够快速进行反击。



一击脱离的战斗



## POINT 3 用格斗攻击交替连协

喷射移动后使出飞踢、冲刺后进行上勾拳，可以让敌人无所适从。上勾拳还可以让敌人浮空，这时玩家可以对浮空的目标进行射击，体验打击与射击交替连协的快感。



使用打击攻击连协，爽快感倍升

## POINT 4 使用必杀“EX-T Blust”终结敌人

游戏画面的左上方存在名为T-ENG的能量槽，通过蓄满T-ENG槽，玩家就可以使用威力强大的必杀技EX-T Blust。而当联机协力的时候，还可以发动更强力的合体技“EX-T Resonance”。



一次释放所有T-ENG！

# 赌上各基地的荣誉 在战技大会中闪耀光芒吧




在游戏的舞台行星EDN-3rd中，存在三个训练基地。战技大会是由各基地的训练队员乘坐VS（人型机动装甲兵器）进行对战的大赛，主人公布兰在游戏中会与他的爱机闪耀号一起，代表先驱者基地向着战技大会冠军进发。战技大会的规则为2V2对战，因此不仅讲求玩家的自身技巧，还要考虑与同伴的连协战术，才能够在高手如云的战技大会跻身前列。

### 布兰的爱机 闪耀号



布兰乘坐的最新型机体。作为试用机型，闪耀号搭载了具备自我思考能力的AI，可以通过语音进行对话，并称呼布兰为主人，在战斗中也能够提供各种帮助。



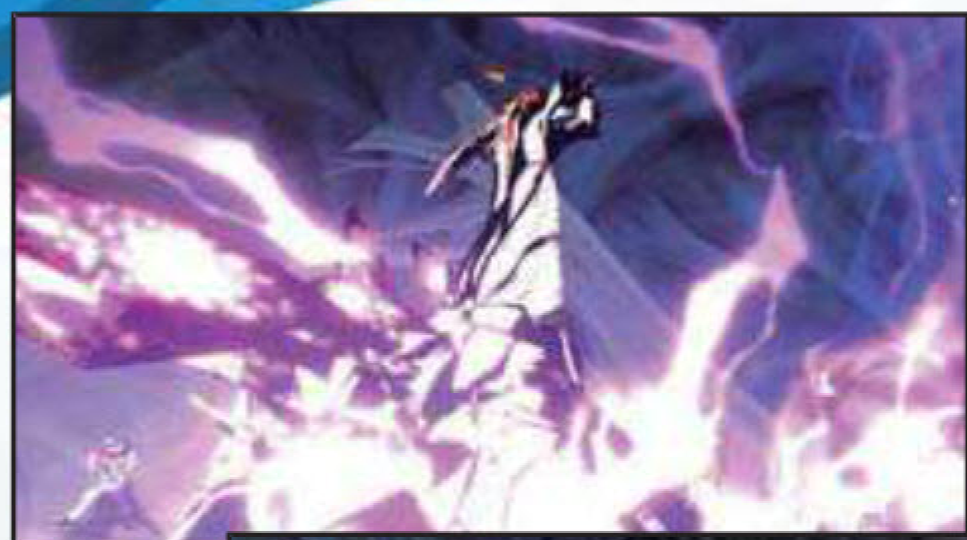
## VS间的机甲对战 震撼十足



▲►图片为布兰与前辈队员卢安进行组队出场，第一战就遇上了技术基地的冠军候补！

## 闪耀号的格斗攻击 同时击倒两机体

# 未知的强敌 艾克里德X



作为沿用“《失落星球》系列”世界观的姐妹作品，自然少不了系列中的怪物艾克里德（AK）。在《终极军团》，同样会出现未曾登录资料的艾克里德X（AKX）。玩家挑战之前不仅要对武器装备做好充分的准备，还要熟练喷射、冲刺、格斗攻击等作战技巧，才能在激战中生存下来。



▲►AKX发射无数的电击弹，电击弹威力十足，而且还附加麻痹效果，快用喷射器回避！



◄▲AKX的行动非常敏捷，因此要善用喷射和冲刺技巧，并且把握时机上前进行反击



## 你能战胜如此庞然大物吗？

# 先驱者基地的同伴们

主人公布兰在游戏中是以先驱者基地作为主要据点进行行动，除了184辑中我们介绍的几名主要伙伴外，基地中还有不少与布兰一起作战的训练队员。

## 哥达（ゴータ）

为人粗鲁但十分会照顾人，因此也颇受其他队员的信赖。喜欢的武器是附带雷属性的离子麦林枪，蓄力攻击的威力十分可观。









## 椿（ツバキ）

好动的运动型少女，不知道为何总会把周围的人卷进麻烦之中，自己也因此而烦恼。使用的武器为冰冻枪，对付炎属性的敌人很有一套。





## 马克斯（マックス）

崇尚肉体至上主义，每天少不了锻炼身体，不过游戏中肌肉发达的人大多都头脑简单，因此他也不例外。使用加特林机关枪也很符合他的风格。






光环视频收录

具备丰富职业的个性RPG《幻想生活》近日又公布了全新的地图和全新的职业，另外在宣传画上能够看到众多职业一起遥望远处飞艇的情景，这个飞艇到底开向何方和游戏故事有什么关系呢？在本次“前线”就让我们一起看一下吧。

文 半夏 美编 澄香

| 3DS | RPG | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 幻想生活 | | |
| Fantasy Life | | |
| Level–5 | 日版 | 预定2012年12月27日 |
| 1～3人 | 5800日元 | 对应邂逅通信 |

相关报道：Vol.189 P70/Vol.190 P86

## 海贼和贵族的交易都市 波鲁特波鲁特

传说这里曾经是贵族为了显示水的力量而在海洋之上创造的都市，现在被“海贼公主”奥林匹亚·库拉布统治。这里拥有发达的交通网，贸易也很兴盛，贵族和海贼和平地生活在一起。在市场里有可能会得到很难入手的东西哦。



海贼公主
奥林匹亚·库拉布

# 丰富的职业！奇妙的生活！





▲在波鲁特波鲁特的街道上有红色屋顶的风车，利用这个风车的力量能够使水循环流动，从而保持水的清澈。



## 人们和平地生活在自然物产丰富的城市

▲故事的舞台是一个叫做范特西鲁的世界，在这个世界有各种各样的国家，所以有很多旅人会来到波鲁特波鲁特，这里便是供旅人居住的旅店，看起来非常豪华舒适呢。



## 海贼和贵族的禁忌之恋！

かいぞく
だけど　彼女を幸せにできるのは
おれだけなんだっ！

►深夜海边有着隐秘的爱情故事，身为海贼的男性和贵族的女性相恋了。即使知道身分的差距还是坠入情网，两个人的命运究竟会怎样呢？

# 玄关街

## 玄关街入口

和广阔的土地帕特鲁平原相连的街道，这里正是玄关街入口，手持火把的女神像以美妙姿态迎接往返旅人。






▲在街道入口附近遇到少年欧拉乔，他自称是住在克鲁布鲁克炼金术师亚克的大弟子，那么他的本领究竟如何呢？

### 美丽的女神对旅人展开微笑



## 钓鱼点

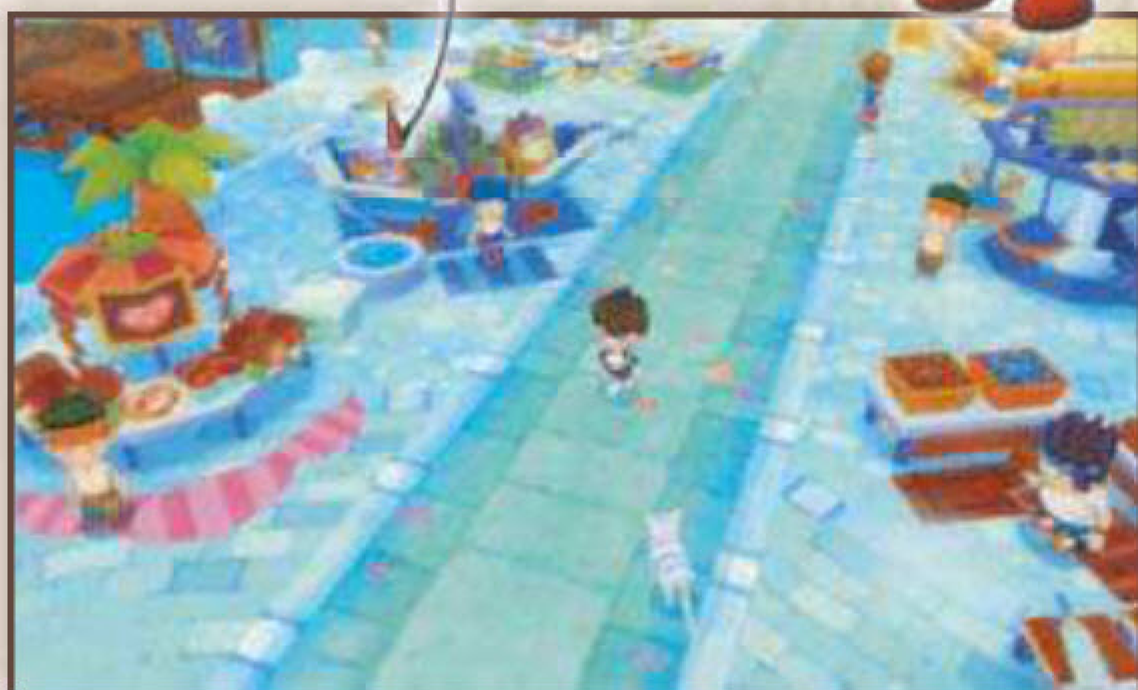
从玄关街来到郊外，就会看到广阔的钓鱼点，有许多人在这里从事钓鱼工作。可以说这是海上都市的一道风景吧。在这里必定能钓到鲜活的大鱼吧。



## 交易市场

沿着玄关街的大道就能走到交易市场，就好像海边鱼市一样有着大量新鲜的鱼类出售。在这里走走口水都要流下来了。





## 拉特比斯修理工房

在拉特比斯修理工房陈列着各种奇特的机械，特别是从天井垂下来的东西，让人十分在意，这到底是修理什么的工房呢？



# 宫殿街



## 波鲁特波鲁特宫殿

在波鲁特波鲁特街道的最深处有着美丽的宫殿，在能够望到街道和海景的宫殿里，住着统治着这个城市的王族，换句话说这里就是海贼公主生活的地方吗？

### 俯视着街道和大海的美丽宫殿



▲在宫殿入口能够看到描绘着波鲁特波鲁特纹章的旗帜。

## 帕艾力欧厨房

这里是料理人帕艾力欧大显身手的人气餐馆，海鲜料理在这里非常受欢迎，另外听说似乎帕艾力欧在晚上还会成为海贼们的厨师。




## 钓鱼人协会

这里是钓鱼者们的圣地，似乎是钓鱼者一生必须到达的地点之一。如果选择了钓鱼人这项工作的话请一定要来这里看看。




## 时尚商店

最受贵族们欢迎的商店，为了那些追求时尚和漂亮的太太小姐们，这里摆满各种优质商品，店主的品味相当高哦。





# 海贼街

## 海贼街入口

和玄关街、宫殿街氛围相当不同的街道，在入口处装饰着骷髅旗帜，似乎充满危险氛围。和海贼接触之后就会发现他们是一群热血的有着海上浪漫情结的家伙们。和他们搭话有可能会告诉你关于财报和海上的情报哦。






▲木板铺设的道路尽头是停着各种各样船只的海贼街，似乎踏足进来就很可怕。




◀这是波鲁特波鲁特的海贼BOSS——船长巴鲁特。似乎正在和部下对话，看上去很恐怖的他其实是十分关心部下的。

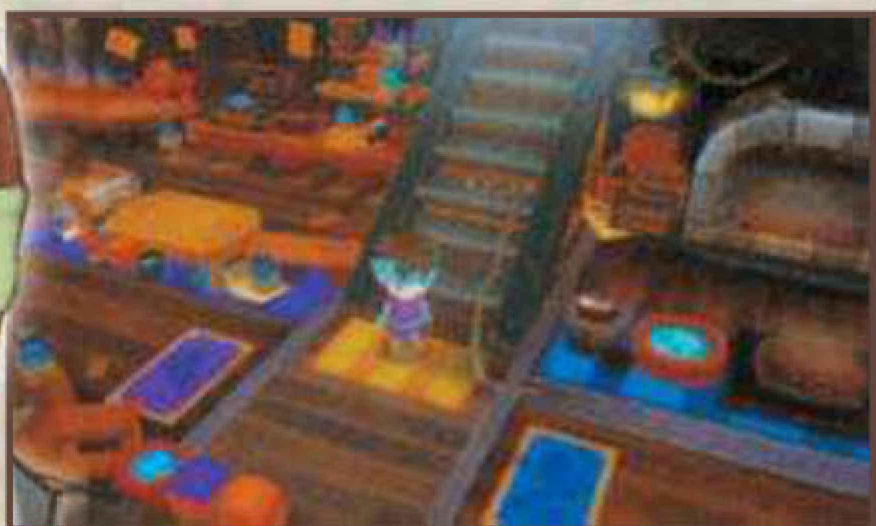
## 海贼酒场

这里的招牌酒是连船长巴鲁特都很喜欢的“麦子果汁”，每天有很多海贼来到这里，店员似乎对吵闹的海贼们感到厌烦。




## 锻冶和木匠的工房船







在这里聚集了铁匠、木匠等职人们，船上放置着锯子、铁锤等道具。因为航海是一件很危险的事情，所以可以在这里找木匠修理船只，检查船体状况。

### 点缀着梦幻般的光芒

## 夜晚的波鲁特波鲁特





**街灯和灯塔的灯光点缀了寂寞的港湾之夜**



▲在夜晚的沙滩边安迪在沉思，他似乎是奥林匹亚的弟弟。

◀海边有一座白色的墓，周围放着美丽的鲜花，在那前面有一个衰老的钓鱼者，他和墓中长眠之人有什么关系呢？

**谁长眠在城市外的墓地中？**

在《幻想生活》中有着昼夜的概念，在游戏中工作、活动，终于迎来黑夜。被点点灯光照耀的波鲁特波鲁特非常的浪漫，有悄悄说着爱语的情侣和缅怀旧日时光的老人，在街道享受着这份安宁。

# 联机游戏

## 和朋友一起冒险！

本作中可以最多三人一起进行联机，由一个人作为主人，其他人可以去主人的世界进行冒险，和朋友进行什么样的游戏都取决于玩家自己，在这里主要是以和怪物战斗、采集道具以及搬运道具三个玩法为主。下面就为大家一一介绍。



## 玩法一 挑战强敌

一个人无法击倒的强力怪物，和伙伴一起的话就能合力击倒！





### 魔法师作为支援王国士兵

▲魔法师和王国士兵两个人挑战怪物，很容易被击倒的魔法师站在远方释放魔法，由国王士兵攻击怪物，真是配合默契啊。

◀让敌人不容易察觉的技能“忍足”，如果全员都具备的话，就能悄悄接近敌人集中攻击。

### 使用的技能可以叠加！

## 玩法二 悠闲地采集道具

战斗并不是人生的全部！在自然中和朋友悠闲地采集道具也是乐趣之一。

### 有朋友在就能顺利收获！



◀不出门冒险，和朋友一起在城市附近悠闲地度过也能很开心，例如在克鲁布鲁克的郊外采摘苹果怎么样？收集食材给身为厨师的朋友的话不是很有趣吗？



## 偶尔充当援护角色





►在伐木过程中有怪物接近！这个时候可以引开敌人守护朋友。

## 玩法三 搬运道具



击倒大型怪物的话就会得到超大的道具，将其搬运到工会的话就能得到巨额的报酬！





## 守护道具！





▲和朋友协力从怪物手中守护道具，将其搬运到公会的话就能得到素材和金钱。

## 让协力战斗更加轻松的动作

玩家的角色在游戏中可以进行挥手、坐下、行礼、跳跃、喜悦等各种各样的动作，使用这些动作能够在和朋友一起的协力游戏中很好地交流，也能让协力游戏更加轻松哦。

# 邂逅通信

## 不经意间朋友就来到了你的城市

利用邂逅通信其他玩家的角色会来到你居住的城市，如果看到新的旅人的话一定要积极对话哦，和他们交流能够提升好感度，偶尔会收到很不错的礼物哦。另外还能查看邂逅角色的简介，能够一窥其他玩家究竟是在进行怎样的生活。






会有什么样的玩家到来呢?




▲来到自己城市的其他玩家简介中能够查看详细的职业信息。

如果搭话的话……







好感度会上升！



# 新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

## 与搭档一起挑战世界！




### 3DS 美食的俘虏 美食怪兽

トリコ グルメモンスターズ！

◆NBGI◆RPG◆预定2012年12月13日◆日版

高人气少年漫画《美食的俘虏》终于登陆3DS平台！本作一反PSP平台上两作ACT的类型，以RPG的形式出现，想来将会为玩家们带来全新的感受。

本作中玩家将扮演主人公阿虏，与身边的美食怪兽同伴一起参加世界各地建造的“美食皇室竞技场”举办的大会，争夺“梦幻食材”。为了在大会中获胜，需要有强大的美食怪兽作为同伴，因此在前往会场的途中，阿虏要和搭档小松、可可、萨尼、泽布拉等人一同与美食怪兽战斗，将其收为同伴。

本作的登场角色除了大家熟悉的美食四天王与小松等人以外，还有以斗狼泰利为首的美食四天王的同伴怪兽登场。比赛的规则为一名角色与美食怪兽组队参赛即可，而玩家为了在战斗中获得优势，自然是携带的美食怪兽越多越强越好，这不仅让人联想到名作“《口袋妖怪》系列”。除了耳熟能详的角色外，3DS版不再像PSP版那样在架空的舞台上冒险，而是奔驰于原作的场景，例如原作中出现过的美食金字塔等场景也会再现在游戏中。美食怪兽会显示在地图上，玩家与其接触便会进入战斗画面。

战斗中玩家操控的角色是以选择指令的方式进行战斗，而携带的美食怪兽则显示在下屏幕，通过点击下屏相应的区域，可以在玩家认为恰当的时机乱入战局。在大会中身为劲敌的美食四天王在故事进行中则是值得依靠的同伴，玩家在战斗中可以利用换人的指令，切换角色所处的前列与后列的位置，以便对应不同的战况。捕捉美食怪兽的方式也是大家非常熟悉的，将对手削弱之后，利用“麻醉”指令将其成功麻醉的话，就能收服为同伴了。

（文：白菜）

▼本作中故事的一大关键，美食皇室竞技场的外观。





▶被这个戒指型麻痹枪射出的针刺中的怪兽，就会成为同伴，真是非常方便的道具（设定）。




▲战斗展开中点击相应的怪兽图标，该怪兽就会进入战场帮助玩家。



▲泽布拉与阿虏站到了前卫的位置，根据战况切换角色相信是非常重要的。

# 中世纪的学园战国闹剧！

## PSP 境界线上的地平线 携带版

境界线上のホライゾン PORTABLE

◆角川Games◆RPG◆预定2013年2月28日◆日版



川上稔的人气轻小说《境界线上的地平线》在经过动画化后，明年终于要游戏化登陆PSP了。原作以中世纪里被世界各国群雄割据的地域"极东"为舞台，描写了航空都市舰·武藏里某所学园的学生们所制造的各种骚动。游戏版的本作为RPG，来自小说和动画中各耳熟能详的角色都会登场，总数达到80人以上，当然游戏版的声优和动画为同一阵容，玩家可以充分享受原作的各种闹剧和极具魄力的战斗。玩家在游戏中所要做的，就是在指定的时间内航行经过三河和英国等据点，到达最终目的地。同时各据点都有着"战斗"、"交涉"和"采取"等多彩的任务等待着玩家，玩家可以将我方角色组成最多4人的队伍去执行这些任务，当完成任务后，参与任务的角色就能得到成长，并且还能入手各种报酬来强化航空都市舰·武藏。（文：乌冬）



▶再现原作风格的对话。



▶战斗部分为使用SD角色的回合制战斗。

# 来见识一下Q版忍者们的威力吧！







## 3DS 火影忍者SD 力量疾风传

NARUTO-ナルト-SD パワフル疾风传

◆NBGI◆ACT◆2012年11月19日◆日版

正篇《火影忍者》改编游戏我们见过不少，番外篇改编游戏各位又见过没有呢？本作正是以动画《火影忍者SD 李洛克的青春忍传》的角色设定为主题的ACT，和动画版一样，游戏中的角色们全部都是可爱的Q版形象。而主人公方面，本作的两位主人公分别为擅长影分身以及螺旋丸等忍术的问题忍者漩涡鸣人，另一位并不是佐助、而是改编动画的主角、擅长各种体术的李洛克。两位主角的故事路线各有不同，鸣人是以正篇《疾风传》的故事展开，其中还可以与春野樱一起战斗；而李洛克方面则以《青春忍传》的原创故事展开，在这里还有日向宁次与小李一同奋斗。画面方面，游戏不同以往NBGI"一个模子"做出来的3D角色及画面，而是采用接近动画感觉的2D画面战斗展开，利用触摸屏玩家还可以简单地使出各种强力必杀技，虽然角色都只是Q版形象，但打起来魄力一点也不逊色，想必会有全新的"SD版"体验。（文：酷洛洛）





▲小李的色诱术……



▶虽然人物缩水，但招式一点也没删减哦。

# 用目光令恶魔为之动容！



**PSV 恶魔之眼**

デモンゲイズ

◆角川Games◆RPG◆预定2013年1月内◆日版

这款新公布的原创作品类似《世界树迷宫》和《剑、魔法与学园物》等系列，在萌系人设的外表下是传统的迷宫探索类RPG。故事的舞台为被诅咒的大地米斯里特，在深邃的迷宫中蕴含着无尽的财宝，同时也栖息着恐怖的半机械生命体——恶魔。主人公欧兹失去了过往的记忆，但他却拥有特殊的“魔眼（Demon Gaze）”，在击倒恶魔后能将其灵魂捕获。作为冒险者根据地的酒场“龙姬亭”，则有美丽的女老板芙兰打点，这里有着形形色色的商铺。

系统方面，与同类游戏一样，本作中既有人类、精灵等种族，也有巫师、圣骑士等职业设定，玩家可以自由作成角色。另外主人公的种族和职业虽然无法改变，但是可以更改其语音风格。而作为敌人的恶魔同样拥有职业，更有通常状态和暴走状态之分。主人公可以将击倒过的恶魔作为同伴召唤到战场上，但如果它们陷入暴走，则会不分敌我进行无差别攻击。其他特色系统还有待官方的进一步公开。（文：苍穹）



▲龙姬亭的年轻女老板芙兰，不知能否作为可操作角色？



▲战斗画面中规中矩，左上角显示的应该就是作为我方同伴的恶魔。



▲通常状态是骑着扫帚的魔女，一旦暴走也气势逼人。

# 废柴大叔来袭，速逃！







**PSP 银魂双六**

银魂のすごろく

◆NBGI◆TAB◆预定2013年1月24日◆日版

人气动漫作品《银魂》时隔五年再次宣布游戏化，这一次的平台是PSP，形式采取了“双六”也就是国内玩家熟悉的大富翁式。原作中人气角色包括万事屋三人组、新选组三人组、将军、废柴大叔等都会登场，声优阵容华丽。在AVG部分的对话过程中采用了Live 2D技术，能够让角色的表情动作更加丰富自然。

游戏分为若干关卡，每一关都有不同的破关条件，在地图行走能够不断积累金钱从而完成任务。投掷骰子在地图上移动会随机触发各种事件，事件保持了原作一贯的恶搞风格，非常搞笑，甚至会有衰神废柴大叔登场，如果被他附身可是会倒大霉的，一定要赶快逃走。另外有的事件需要进行战斗，游戏中搜集的卡片是战斗取胜的关键。本作地图非常丰富，且十分忠于原作，从新选组屯所到《红樱篇》中鬼兵队船，从万事屋到一番街……让原作的粉丝感到非常熟悉。（文：半夏）



▲全新的“Live 2D”让角色更加生动。



▲▶在熟悉的舞台上奔走，会发生各种搞笑事件。



# 由型男陪伴的校园生活马上开始!



**3DS 型男恋爱王国 与帅哥们谈恋爱吧！超萌心动校园生活**

オレ様キングダム イケメン彼氏をゲットしよ！ もえキュンスクールデイズ

◆日本Columbia◆AVG◆预定2012年12月13日◆日版

本作改编自日本女性向漫画杂志《ちゃお》上连载的漫画《型男恋爱王国》，游戏内容由原作者八神千岁监修，很好地还原了漫画中的情节。游戏主要讲述了从楼梯上摔下而丧失记忆的主人公，在黑泽瞬、白马凌、赤城辉等漫画中为人熟知的众多帅哥的帮助下恢复记忆的故事。在找回记忆过程中，女主角逐渐发现了自己真正喜欢的那个人，并为了在游戏的最后和心爱的人取得圆满的结局而努力。

进行游戏时需要将3DS竖起，游戏为全程语音，漫画中的角色都变得更加立体。本作采用了“Live 2D”技术，人物的表情动作在对话时都会发生改变，更加栩栩如生。游戏中可以使用3DS的麦克风和角色交流，非常有趣。另外收录角色声音闹钟等实用功能，推荐给女性向游戏爱好者以及原作粉丝尝试。

（文：半夏）



▶主角的房间，能够看到其他男主角的留言。





▶和男主角进行甜蜜的约会！



▶角色语音闹钟，能够叫醒熟睡的你。

# 与桃太郎和一寸法师的子孙展开恋爱?

**PSP 捉迷藏 携带版**

鬼ごっこ！ Portable

◆Alchemist◆AVG◆预定2012年冬◆日版



本作移植自2011年发售的PC游戏《捉迷藏》，位于曾有鬼怪栖息的岛屿中心的“美夜岛学园”是本作的舞台。主人公浦部圭介作为遗迹管理委员会的一员，平日需要负责学园内遗迹的保护和打扫。实际上他是鬼之末裔，真实身分是“第三代怪盗温罗”，为了调查遗迹中隐藏的秘宝而转学到此并在暗地里活跃着。美夜岛由被称为“御三家”的三大家族所掌控，而三位当家分别是桃太郎、金太郎和乙姬的子孙。女主角们作为传说中曾击退鬼怪的英雄的子孙，与作为鬼怪后裔的主人公又会结下怎样的不解之缘呢?

PSP版在原作4名女主角的基础上，追加了一位全新角色——丧失记忆的少女“なずな”。剧本进行了大幅修正和扩充，并且追加大量CG，OP动画和歌曲也都焕然一新。

（文：阿鲁）



▲主人公的另一重身分——头戴鬼之面具的怪盗温罗。



▲身材娇小的住吉暮叶子是一寸法师的子孙。



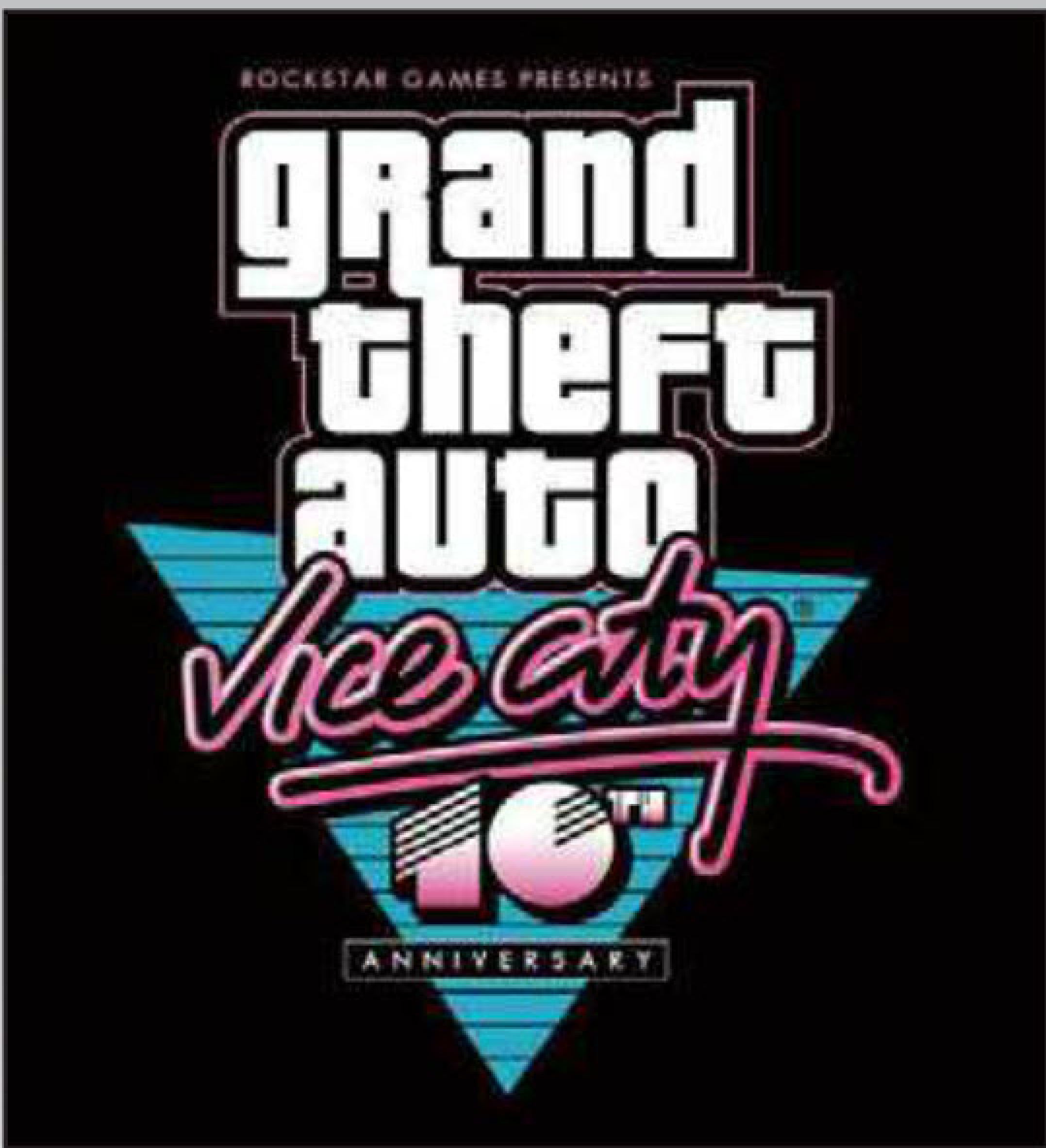
▲自称“名为变态的绅士”的坂上熊吉也是委员会的成员。

# 便携领域

广东第一家苹果官方零售店在深圳开业了，据说第一天的客流量就非常惊人，这也是苹果在中国内地开设的第7家官方零售店；另一方面，电信版和联通版的iPhone 5也基本上确定将在12月上市了，而iPad mini的介绍也已经进入了苹果的中国官网。如此看来，苹果对中国市场的重视程度真的越来越高了。




## 《横行霸道 罪恶都市》即将登陆移动设备




为了庆祝《横行霸道 罪恶都市》诞生十周年，游戏开发商Rockstar Games日前宣布，将会向Android和iOS平台移植这款经典游戏，大致的发售时间将在今年秋季。《罪恶都市》最早于2002年10月29日在PS2和PC平台上发行，以80年代风貌的迈阿密为背景，而这个虚构的迈阿密其实也是以真实的80年代的美国迈阿密市为原型制作的。游戏的主角名叫Tommy Vercetti，他是Forelli兄弟黑帮的成员，后因种种原因杀掉Forelli老大Sonny和VC地头蛇Diaz而成为Vice City新的头目。去年12月，Rockstar就曾经推出了《横行霸道Ⅲ》的十周年纪念版，不过该游戏至今仍未为iPhone 5和新iPad的屏幕进行优化。但是对于这款即将推出的最新纪念性作品，Rockstar则表现出了前所未有的热情，声称将会把这款游戏的完整体验带到移动设备，同时带来高清视觉感受。

据了解，除了完全移植《横行霸道 罪恶都市》游戏本身，Rockstar Games还会为十周年庆典设计出一些别样的元素，比如全新制作的游戏封面、十周年纪念预告片等。不过，这款游戏在移植后的售价以及确切上架日期目前还不得而知，但Android和iOS玩家们可以做好准备等待本作降临了。

## 迷你赛车游戏《桌上顶级赛车》明年上线




早些时候，曾在iOS平台发售过的清新Q版赛车游戏《mini摩托赛》受到了很多玩家的喜爱，近日，开发这款游戏的Playrise Digital公司宣布将在不久的将来推出一款同类型的赛车游戏《桌上顶级赛车》。本作的标题已经很明确地揭示了游戏的特点，游戏赛道基于生活中的各种桌面设计而来，包括中西式的餐桌、儿童玩具桌、甚至工厂里的器械桌都成了玩家大乱斗的场地。在餐桌赛道上还可以看到随处乱放的刀叉或没有吃完的面包，感觉特别生活化。本作的玩法和《马里奥赛车》等乱斗型赛车游戏类似，在赛道上玩家要巧妙利用收集到的道具来加速或攻击对手，游戏的操作也非常简单，只需要控制赛车转向和道具使用即可，把注意力集中到陷害对手上，而在比赛中根据排名赢得的金币可以用来购买赛车的部件或进行升级，10种外形各具特色的可爱迷你小汽车等着玩家去逐个收集解锁。此外，本作还支持最大4人Wi-Fi和蓝牙联机争夺比赛名次。目前该游戏还在制作之中，预计在2013年第一季度上架，对应Android和iOS系统，喜欢竞速游戏的玩家可以关注。

## 经典重现！《过山车大亨》将移植Android和iOS平台




《过山车大亨》是雅达利公司在多年以前推出的一款经典经营策略类游戏，在这款游戏中玩家可以运营一座大型游乐场所，通过各种娱乐设施的建造来吸引顾客赚取金钱，不仅是旋转木马、碰碰车和马戏团这些常见内容，还可以运用想象力构建造型各异的过山车吸引游客们前来光顾。近日，雅达利在其秋冬新品发布会上宣布这款经典游戏将移植到Android和iOS平台的计划已经启动，这款曾经给众多玩家留下美好回忆的作品将在明年年初与大家见面。

雅达利表示，这款移植作品将保留原作的精髓，玩家不仅要亲自负责设计和建造各种大型游乐设施——例如游乐场中的道路、绿地规划布局，而且门票、生活设施的运营以及设施的维护等琐碎的事情也需要亲自着手安排，与此同时本作还针对iOS的通信特点加入一些全新的社交要素，例如玩家可以游览朋友的游乐场，或者将自己亲手设计的过山车在好友之间进行分享。

## Passbook新功能 苹果零售店支付卡即将启用




Passbook是iOS 6最新的功能更新之一，它可以用于存放登机牌、会员卡或电影票，而为了更好地服务用户，苹果目前正致力于在Passbook中添加更多的新功能。据外国媒体报道，苹果将向苹果零售店的员工们发布一款更新版的移动point-of-sale（EasyPay）系统软件，拥有这款更新版EasyPay系统软件的苹果零售店员工们能直接读取Passbook中新增加的“苹果零售店支付卡”代码。苹果目前使用的EasyPay系统仅允许用户在苹果零售店中通

过iTunes账户购买一些例如配件等的物品，一旦新版EasyPays系统正式启用，那么用户就可以使用Passbook苹果零售店支付卡购买iPhone、iPad、甚至是Mac产品。苹果同时还计划将目前所有有关苹果零售店客户服务的应用程序更新至支持Passbook苹果零售店支付卡。可惜的是，具体的消息尚未被透露，业界普遍猜测除了苹果零售店支付卡外，苹果还计划在苹果零售店其他业务也使用Passbook，例如使用Passbook签到或者使用Passbook选择某些实体店的服务项目等。此外，之前被大量投诉的部分苹果零售店EasyPay设备无法扫描iOS设备屏幕的BUG得到了重视，在更新版EasyPays系统软件中苹果将会解决这个问题。

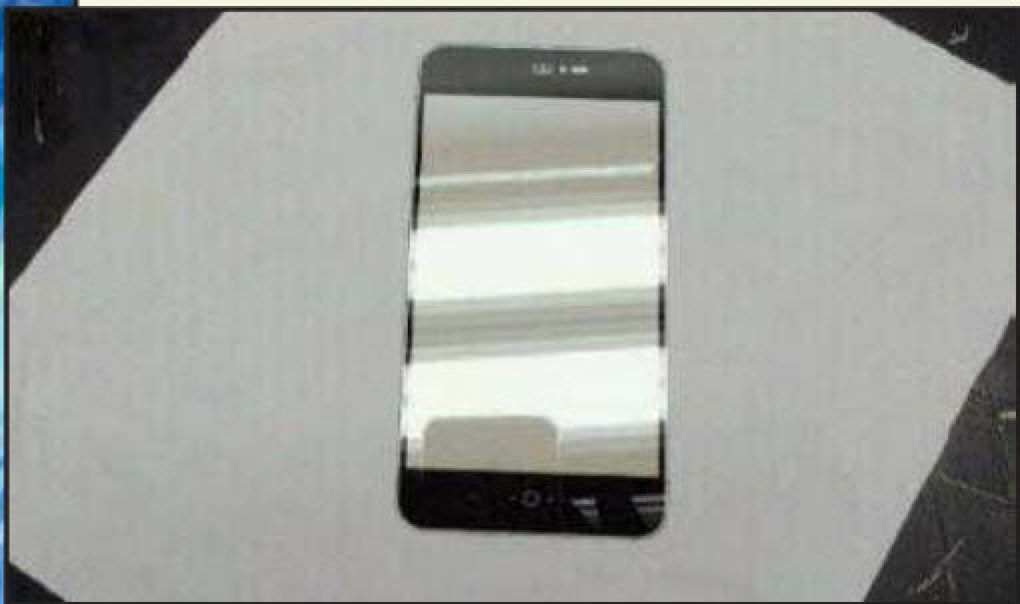
## 三星第三季度净利润再创新高

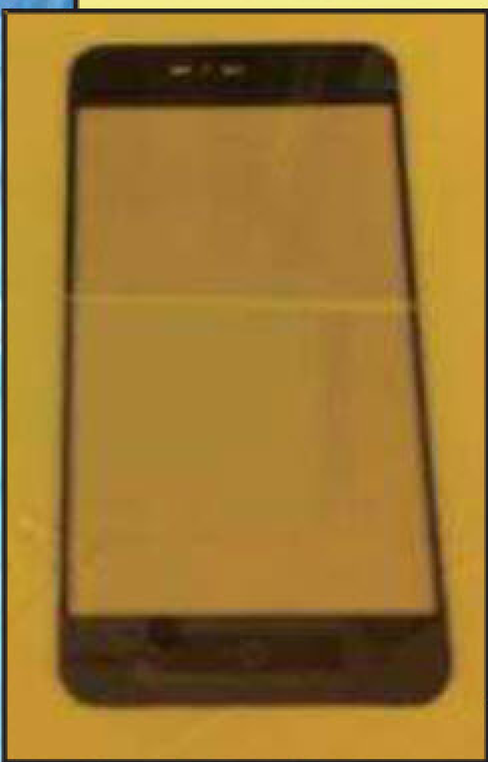



三星集团在近日公布了最新一季业绩报告，财报显示，受益于旗下Galaxy系列手机的强劲销售，公司净利润得到了91%的增长。三星集团在财报中称，在7月至9月的这一季度中，公司运营利润较去年同期增长近一倍，达8.12万亿韩元（约合73.9亿美元），营收为52.18万亿韩元（约合475亿美元），同比增长26%，符合此前预期，不过三星并未在财报中透露第三季度智能手机具体的出货量。苹果同样在近期公布了第三季度财报，这家行业领头羊在7月到9月间的iPhone出货量达到了惊人的2690万台。业界普遍把这次三星的优良表现归因于三星在今年5月下旬抢在苹果iPhone 5之前推出了Galaxy S Ⅲ，这部集大成的手机让三星手机业务部门利润翻番至5.63万亿韩元（约合51.3亿美元），这部分收入占了整个集团总收入的三分之二还多，并且Galaxy S Ⅲ在10月以后的表现依然强劲。

虽说在手机业务的表现良好，但是有一部分分析公司却并不看好整个三星集团的未来表现，因为DRAM内存芯片价格下跌带来的影响，三星芯片业务部门近日的表现相当乏力，利润下滑28%至1.15万亿韩元，三星集团利润连续4个季度创下新高的趋势可能在12月份会有很大变化，三星利润增速将由今年预期的73%放慢至20%左右。

## 惊人窄边框！魅族MX2面板曝光





相对于OPPO、小米等国内厂商的新品大轰炸，比较早投入智能机研发的魅族似乎显得格外低调，不过关于其新机的传闻也一直没有间断过。日前，魅族MX2的面板在网络上被曝光，按照此前的消息，魅族MX2很可能采用夏普的最新IGZO屏，该屏幕具有非常低的功耗，最高可达全高清（1920×1080像素）甚至的超高清级别（4000×2000像素），并能实现更窄的边框。而从曝光的图片来看，MX2的边框确实窄得惊人，似乎已经超越了此前传出的OPPO Find 5拥有的3mm，在曝光图中可以看到屏幕上方的听筒、前置摄像头和光线感应器的预留部分，而屏幕下方的圆形Home键依然保留，但是由于没有开孔，所以很多人都猜测魅族将会把Home键设计成触控式。

根据各方面的消息综合来看，魅族MX2最有可能采用4.4英寸、分辨率为1280×800像素的屏幕，而如果此次曝光的面板为真实的话，那么魅族MX2的边框将可能创下智能机最窄记录。

## iOS Meernotes



| 类型：记事 | 厂商：Daniel Nicolae |
| --- | --- |
| 价格：0.99美元 | 版本：英文版 |

iOS是一个非常强调用户体验的系统平台，在这个平台上第三方应用为iOS在这方面做出了很大的贡献，而这款叫《Meernotes》的记事本应用不仅拥有着精美的艺术气质，并且拥有优秀的用户体验。

一进入应用，用户就可以看到一个逼真的木质书架，这里可以根据提示新建笔记本，并对封面、字体的偏好进行设置，虽说类别并不算丰富，但是每一种都有超强的质感，皮革、纸的质感都得以真实地还原，不过让人觉得遗憾的是本应用对中文的支持不太好，目前只有一个略显单调的字体，和精美的笔记本页面有些不搭调。除了外观华丽外，本应用在细节方面的设计也很贴心，在笔记本中向上滑动可以浏览笔记的目录，继续向上滑到底就回到书架，整个过程既快捷又流畅，而在输入内容时每一页写完后都会自动翻页，并不会像同类应用一样无限延长页面，完全模拟了真实笔记本的特点。此外，本应用还允许把笔记内容通过邮件或Evernote、DropBox进行分享，平时有记笔记习惯的用户不妨尝试一下，除了能给用户提供实际的帮助外，华丽的效果也会让人用起来心情大好。










## Android 朋游风景



| 类型：旅游 | 厂商：朋游 |
| --- | --- |
| 价格：免费 | 版本：中文版 |

并不是大部分人出去玩都有看攻略的习惯，但是有时候往往会有想立即了解旅游景点位置远近、票价如何、周边交通状况的想法，而这款基于地理位置的在线旅游查询应用能很好帮用户解决这方面的问题。

本应用的界面设计走的是简洁美观路线，整体感觉比较清爽，在注册一个账号后即可开始体验，虽说本应用注册相对其他软件显得有点繁琐，但也算一劳永逸。用户登录后可以查看网友对景区的评价或自己进行点评，并且能把喜欢的景点收藏在自己账户中也很方便。应用最大的特点在于独家提供了全中国4000多个景区的信息及景点导游地图，以及景区周边最全面的交通、周边住宿、餐饮、购物等信息，整合的天气功能起到了很有好的参考作用。另外，让人觉得最贴心的设计是应用内置的一键拨号在线预订门票的功能，只要看好后轻轻一点即可拨通景区官方电话，大大提高了用户的出游效率。此外，应用中还为VIP会员提供了一些付费的专业服务，比如人工解答的旅游咨询服务，签约合作景区和景点门票打折等，比较适合经常出门在外旅游的用户。







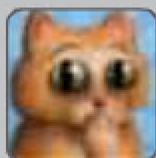








iOS



## 捣蛋喵星人

Clumsy Cat

■ Dingo Games ■ ACT ■ 免费 ■ 英文版

除了狗以外最受人们疼爱的宠物非喵星人莫属了，但是小猫们却天生是向往自由的生物，并不会完全按着主人的意愿生活。这款游戏正好体现了这一现象，玩家将扮演一只坏坏的喵星人在主人家中搞破坏。

本作的画面并不算特别精细，2D画面看起来单调却也别具一格，贱贱的设定时常让人忍俊不禁。游戏的目的很简单，就是尽可能地实施一切无厘头破坏活动，作为猫咪的玩家可以尽情地把摆放整齐的古董、名画等贵重物品弄得稀巴烂，而一些大型的物品则需要玩家把它们推到楼梯口或平台边上来个自由落体，让其摔得粉身碎骨。由于本作以发泄搞破坏为主，所以对操作的要求自然也不会太高，跑跳等动作都只需要用手指向相应方向滑动即可，不过别以为任意妄为的搞破坏是一件简单的事情，在规定时间内想尽可能地将关卡内的物品全部弄坏并找到隐藏的宝箱要耗费大量精力，一般一个关卡要玩上几次，从而总结出最节约时间的路线和破坏方法才能顺利过关。此外，本作还可以内购猴子、奶牛等角色一起参与破坏，由于只是外形改变而已，并不推荐大家花冤枉钱。

总体而言，这是一款适合在茶余饭后或心情不好的时候拿出来消遣一下的作品。










Android



## 战魂Online

战魂Online

■ EGLS Technology ■ A · RPG ■ 免费 ■ 中文版

暴雪的作品一直在游戏业界树立着标杆一般的形象，而模仿其旗下作品的游戏也是接二连三，《战魂Online》这款A · RPG网游在其中算是做得比较不错的一个。

本作的免注册功能非常便捷，玩家可以直接进行游玩，一开始可以在战士、射手、法师或巫师中选择一个职业，并考虑使用滑动触摸还是模拟摇杆的方式进行游戏 。本作的画面效果不错，很多场景细节都设计得非常用心，特别是在战斗时释放技能的光影效果华丽异常，但在人多大混战时也难免有卡顿现象，还好游戏的视角是固定的，在一定程度上避免了在触屏上视角频繁转换所带来的不便。

游戏中的副本并不算多，但设计的针对性较为明确，高难度副本怪物的金币收益非常高，这样的设定明显是鼓励玩家多多组队刷大怪，但实际有个问题是每次刷怪要耗费大量时间，如果玩家的手机或者平板电脑电池不够用时还可去钓钓鱼、合成素材来提升自己的能力或装备。

总体而言，本作给人的感受是很好地吸收了《暗黑》和《魔兽》的众多成功要素，但是自身的特色和玩家的互动交流还有待提高，但是仍然推荐喜欢魔幻风格网游的玩家尝试。












## 来来来，让你的iPhone变闹钟

智能手机的发展正逐步取代原来我们身边的许多设备，比如说手表、计算器、MP3、数码相机甚至是我们最爱的掌机。智能手机的强大功能让我们只用一台手机就可以解决众多的问题，甚至还有人认为智能手机将会取代PC，但未来会是怎样，没有人能知道。



虽然说闹钟功能也早已集成到了手机中，但有时候时尚的手机再加上复古的闹钟，也会产生另外一种魅力。iBell闹钟将iPhone和经典的双铃闹钟结合了一起，通过安装相应的闹钟应用，那么每天早上你都可以听见那熟悉的刺耳的金属闹铃声。此外，在插上iBell后他还能够为你的iPhone充电。



除了标准版外，iBell 还推出了一个叫iBell mini的版本，它体积更小，可以让你的iBell变成一个移动的闹钟。目前iBell只有黑色和白色两种，而iBell mini则有黑、白、蓝、橙、粉红这五种颜色。

## 迷你无线存储器——随身携带的云服务器

随着技术的进步和需求的扩大，我们身边的存储产品正朝着多功能、大容量、迷你型的方面发展，众多的电子设备和一堆纠缠在一起的数据线经常让人感到烦恼，而无线存储功能成为了解决移动终端设备储存空间不足的一个好方案。



这款Echoii E9迷你无线存储器外形设计比较时尚，全塑料的机身拿在手中感觉很轻，然而工艺赋予的外在质感却异常强烈，钢琴烤漆工艺和镜面效果看起来非常养眼，六种缤纷色彩外壳给用户提供了很多选择。E9的产品大小和一部iPhone 4手机差不多，采用了802.11n无线技术并支持最高达150M的数据传输，只需打开顶部的电源即可快速搜到无线信号，在第一次使用的时候需要利用电脑或智能手机的浏览器对无线Wi-Fi网络进行设置，操作与平时设置路由器方法差不多，而要实现无线传输还需要安装Echoii的官方客户端应用，在其中用户可以任意备份手机中的文件并可以无线播放存放在E9上的电影或音乐，对于平时热爱音乐和电影的朋友来说非常有用。由于要发射无线信号，所以发热是无法避免的，在实际使用中E9的发热量在可以接受的程度中，传输速度也保持在一个比较平均的水准，整体表现比较稳定。此外，E9还拥有一个重要的移动电源功能：内置了2600mAh电量的电池。虽说容量并不算太高，但可以为手机等移动终端提供应急供电，也能危急时刻为用户解决燃眉之急。








索尼PSV掌机情报专栏

# PlayStation Vita 总部 PSV Azito

## 享受掌机的声光极致！

最近PSV的破解又有了新的变化，黑客放出了新的漏洞游戏，依旧是破解PSV的PSP模块部分，而这款游戏在欧、美、日、港各大服务器都有下载，以最广泛的面向人群给PSV玩家带来新的破解机会，下面我们就来了解一下具体情况。

栏目主持：酷洛洛

## 港台版红、蓝新颜色PSV公布





不久前，索尼香港分公司以及索尼台湾分公司陆续公开了PSV红、蓝新款颜色的发售计划，两款颜色被命名为“星尘红”和“宝石蓝”，其中，香港地区预定11月22日推出，Wi-Fi版以及3G版的售价分别为2280港币（约1840元人民币）2780元港币（约2240元人民币），台湾地区预定于12月1日发售，售价分别为8980元新台币（约1920元人民币）和10980元新台币（约2350元人民币）。主机配置与之前没有太大差别，包含电源、数据线、说明书等，不包含记忆卡，值得注意的是增加了6张AR卡片。另外，对应颜色的入耳式耳机也会同期推出。在今年的TGS上，索尼首次公开了红、蓝新颜色PSV的情报，两款主机在日本是预定于11月15日发售，现在又有了港台版的出现，玩家的选择无疑更广了。

## 港版AR游戏11月开始上架




PSV的AR游戏最早是伴随着欧、美版PSV的发售最先推出，随后在6月底开始登陆日服，而现在，港服的玩家终于迎来了这些有趣的虚拟现实游戏。11月7日，《桌面足球》、《悬崖跳水》、《烟花》、《脉冲AR》等4款AR游戏开始登陆港服PSN，其中前3款完全免费，最后一款《脉冲AR》收费15港币，还没有体验过AR游戏的港服玩家赶紧去试试了。要提醒大家的是，所用到的AR卡片在官方主页可以下载到（http://asia.playstation.com/psvita/hk/images/Print-out-ARcards.pdf），打印出来便可。而在香港的8家“PS白金商店”购买任何一款PSV产品可以免费获赠一套AR卡片，此外，预定于11月22日发售的两款新颜色主机“星尘红”和“宝石蓝”也会附赠AR卡片。

## 初音未来与多罗联手




喜欢多罗的玩家应该玩过PSV上的免费社交小游戏——《和大家在一起》，最近这款游戏有了新的客人来到，那就是人气无敌的电子歌姬初音未来。为了配合PSV版的《初音f》的发售，索尼与世嘉展开一系列的联动活动，初音未来和她的朋友们会陆续在《和大家在一起》的游戏中登场，官方从9月28日开始每周推出一项活动，连续5周，活动内容包括推出初音未来、巡音ルカ、镜音リン、镜音レン、KAITO、MEIKO、等多名角色的名片以及服装，10月26日的第5弹还提供了特殊迷宫的下载，不过需要收费哦。

# PSV破解近况：新漏洞游戏公布


▲日服售价800日元的《重力冲撞 携带版》，当然漏洞公布后就立刻下架了。

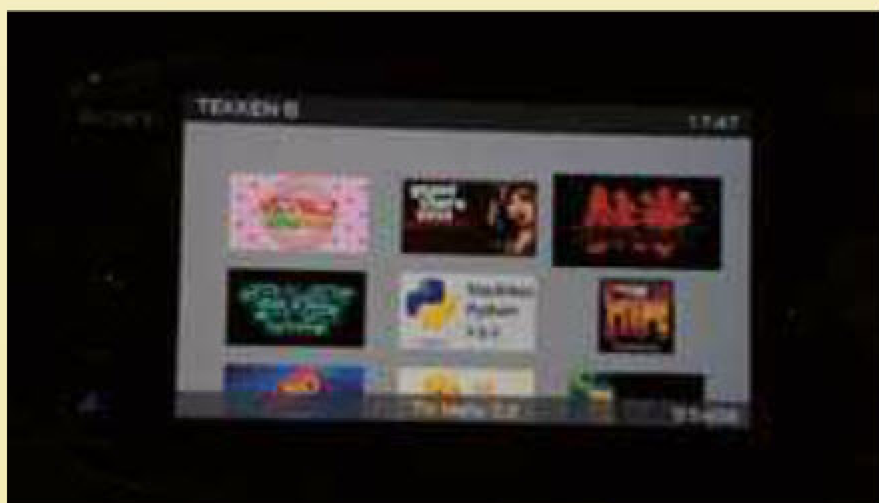
沉寂了近一个月时间，黑客终于给大家带来了惊喜，11月3日，wololo博客公布了一款新的漏洞游戏——《重力冲撞 携带版》（英文名《Gravity Crash Portable》，日文名为《グラビティ―クラッシュ》），这是一款PSP游戏，在各个服务器都有下载，其中美版售价9.99美元，日版售价800日元。这款游戏的漏洞是由日本开发者Teck4发现，他已成功将自制固件TN-eCFW应用到上面，这样我们就可以像之前的漏洞一样运行TN-B，从而玩到PSP的ISO游戏。


▲其实游戏本身素质不错，挺好玩的。

实际上，在11月3日这款漏洞游戏被正式公布之前，有不少玩家已经得知了消息并事先下好了游戏，这是缘于wololo博客实行的一项被称为“Ninja Release”（忍者发布）的有趣政策——只要注册了wololo论坛会员便会享有提前收到内部消息的权利，他们至少提前一周就已经知道了该游戏，当然收到消息的人会被要求严格保密，绝对不能向外泄露，其论坛地址为：http://wololo.net/talk/，有兴趣的玩家可以去注册一下。

“Ninja Release”的政策显然是为了应对索尼越来越迅速的反应，根据前几次的经验，破解一旦公布，索尼基本会在48小时内将游戏下架，不过很有趣的一点是，黑客如果只公布游戏而不发布破解补丁或者破解视频，索尼是不会有动作的（这一点索尼似乎也很无奈），所以黑客就钻了这个空子，先公布漏洞游戏让更多的人下载好，然后再发布破解补丁，虽然wololo论坛的会员能够更早地得知消息并下载好，但普通人也并非毫无机会，因为wololo也给了普通人比较充足的时间——10月6日，也就是游戏正式公布3天后，破解补丁文件才发布，之前下好的游戏开始派上用场了。不过让港服玩家不爽的是，发布的破解文件只对应美、日、欧版，缺少港服的，这让花钱购买了港服游戏又等待许久的玩家失望之极，甚至失去理智者去wololo论坛抗议。好在黑客大神很快传出消息，港服的破解文件目前正在研究中，预计很快会公布，让大家耐心等待。

说到本次的破解，与之前的破解方法基本一样，先将存档漏洞文件传入PSV，然后进入《重力冲撞 携带版》的游戏进行读取等操作，便可进入自制固件TN-B的界面，然后便可自由运行PSP的ISO或者自制软件了。相对之前的两款破解游戏漏洞的进入方式，本次《重力冲撞 携带版》的操作要多一些，要进入指定的菜单存档还要读档，耗时较长，不过，重要的是它100%管用，这就足够了。


▲通过漏洞进入TB-B自制固件，界面与以往一样。


▲运行PSP版《铁拳6》，这款游戏需要用到修改版自制固件才能运行。

这次wololo只是公布了这款漏洞游戏和破解文件，对于自制系统TN-B并没有更新，所以进入自制系统后界面还是与以前一样，不过有消息说，自制固件的发布者Total_Noob已经在着手TN-C的研究，也许很快就有新消息发布了。

最后来说说索尼的反应，这次官方的反应可谓相当迅速，破解补丁发布后的数小时便已经看不到游戏在架上了，索尼的对策依然简单粗暴，但是也最有效，这一波破解浪潮暂时又该消停了。

# PSM平台新增4款游戏






10月25日，PlayStation Mobile（PSM）平台追加了4款新作，分别是益智游戏《ZooZooGo!》、动作游戏《Rock Boshers DX》、益智游戏《Cubixx》和射击游戏《OMG-Zombies!》，这几款游戏的售价均不到300日元，其中《Cubixx》之前还曾作为PSP minis游戏推出过。

进入立体的世界！

# 三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

神游版3DS XL的公布让国内的玩家有了新的期盼，虽然单独锁大陆区，但如果能像韩国那样推出“韩版日文”形式的游戏的话，相信在软件的数量和速度方面都能有所保证。另外，本次专栏开始追加“试玩评测”的子栏目，今后也会为玩家们介绍一些受关注作品的DEMO内容。

## 3D短波

### SOFTWARE



10月25日：在当天进行的任天堂网络直播会中，岩田聡社长宣布将与RecoChoku公司展开合作，3DS从12月开始就能通过《RecoChoku》软件进行音乐的购买和下载。《RecoChoku》原是手机平台的音乐服务类软件，本身完全免费，今后玩家所购买的正版音乐，可以在3DS和手机上通用。此前Librica公司也曾宣布，会在3DS上推出电子书籍服务类软件《无处不在的书店》，为玩家提供电子书、漫画的购买和下载服务。



▲相信任天堂今后会为3DS玩家提供更多的影音娱乐服务。

### GAME



10月31日：任天堂e商店日服更新了两款3DS下载游戏《拉与落》和《超高层建造计划 建筑工队》。前者是大受好评的下载游戏《拉与推》的续作，要求玩家开动脑筋、解开充满立体感的谜题；后者则是一款颇具创意的益智类游戏，玩家除了要调整好下落杂物的位置外，在将杂物堆积到指定高度后，还需保证其能够保持平衡，这样方能建造出高楼。美服于次日追加了3DS下载游戏《四个小矮人》。

▶《超高层建造计划 建筑工队》中还包含有趣的故事剧情。



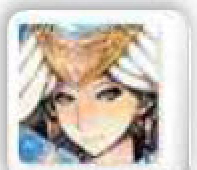
### EVENT



11月1日：《勇气原点 飞翔妖精》于当日在任天堂e商店紧急放出数字下载版，下载版售价仅5400日元，不包括实体版的AR卡片（玩家可以去官网自行下载打印），但特典道具“正教骑士服”同样可以获得。《勇气原点 飞翔妖精》凭借出众的素质受到了玩家们的一致好评，但由于Square Enix方面对于市场反应的估计不足，首批出货量远远无法满足需求，为了缓解供不应求的局面才采取了提供下载版这种紧急应对措施。



**EVENT**



**11**月3日：《卡片召唤师》官方全国大赛“ALL JAPAN CEPTER'S CUP2012”在东京Enterbrain总公司召开，参赛者是在网络进行的两次官方比赛“国王杯”、“公主杯”中脱颖而出的高手。当天的比赛在NICONICO上全程直播，且由《卡召》的游戏设计师神宫孝行亲自解说。最终比赛的冠军由ロカ选手获得，他除了得到特制的3DS LL和纪念奖杯外，还能参与《卡召》下载地图的制作。



▶冠军的奖品——印有大赛标志和文字的3DS LL，仅此一台。

**GAME**



**11**月7日：任天堂e商店日服追加了下载游戏《噗哟噗哟 迷你版》以及《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》的试玩DEMO。美服方面于次日放出了3DS下载游戏《着装游戏 可爱女巫》和《快枪强尼》，后者与《功夫强尼》一脉相承，不过这一次的冒险舞台是美国西部，风格和玩法也与前作大相径庭。



▶《噗哟噗哟 迷你版》不支持联机对战，这点比较遗憾。

# 试玩评测

文 白菜

《终极军团》即将发售，3DS的任天堂e商店和PS3的PS Store先后于10月17日和18日放出了本作的体验版。本辑“三次元空间”中将由白菜为读者们带来体验版的攻略方法，以及游戏的基本操作详解。游戏的素质究竟如何，将让我们一起来尝试一下吧。

**3DS** ACT 动作·射击



## 终极军团

エクストルーパーズ

| Capcom | 日版 | 预定2012年11月22日 | 试玩次数 |
|---|---|---|---|
| 1～3人 | 5990日元 | 对应周边未定 | 30 |

## 系统介绍

### 基本操作

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| 滑杆 | 移动 |
| 十字键 | 调整视角/锁定切换 |
| A | 近身攻击/特殊行动 |
| B | 防御 |
| B键+滑杆 | 回避 |
| B键按住+滑杆 or 双击B键+滑杆 | 冲刺 |
| X | 副武器攻击 |
| Y | 主武器攻击 |
| L | 视角复位/锁定切换 |
| L键+十字键 | 个人Pose |
| R | 锁定/解除锁定 |
| Select/Start | 调出系统菜单 |
| 下屏 | 地图扩大缩小/必杀技/协力必杀技 |

### 画面要素



①体力槽　②必杀槽　③同伴状态　④玩家操纵角色　⑤锁定敌人的体力槽　⑥锁定光标　⑦任务进行时间　⑧主武器　⑨副武器　⑩得分与连击数




①当前任务　②地图　③地图扩大/缩小　④必杀技　⑤协力必杀技

# 重点要素详解

## 体力槽

受到伤害将会减少，全部清空后进入气绝状态。进入气绝状态后，单人模式下自动强制归还，并从安全的地点重新出现。多人模式下可以在限定时间内等待队友的救助，也可以自行按下A键强制归还。单人模式下强制归还次数为1次，联机模式下三人总共强制归还次数为两次，超过次数将视为GAME OVER。体力槽可以通过回收攻击敌人掉落的黄色能量块进行回复。

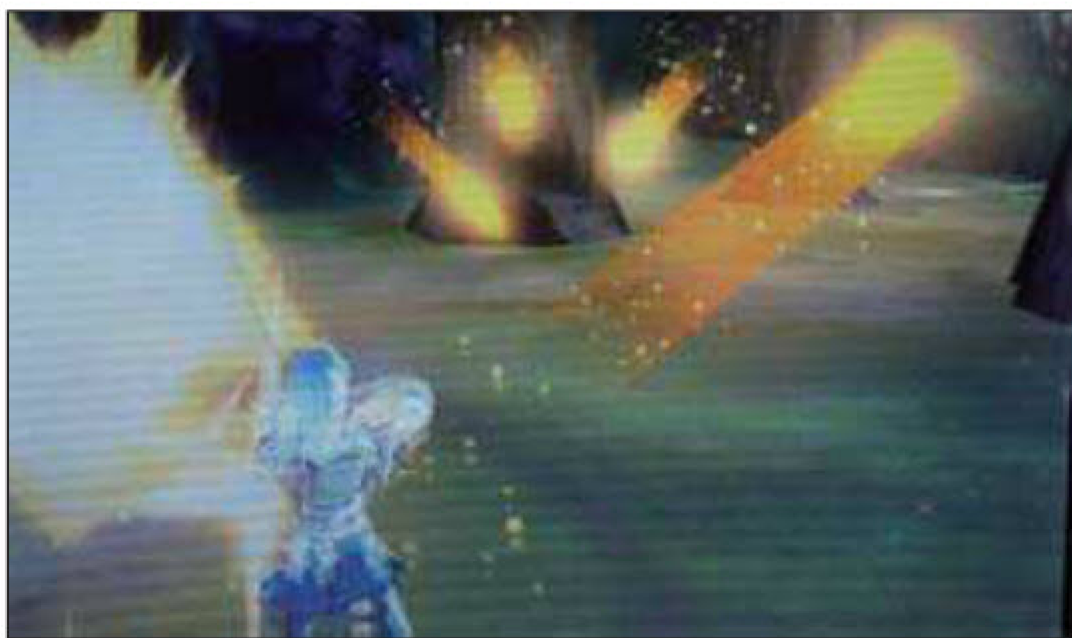
## 救助

联机模式下当同伴进入气绝状态后，可以对其进行救助。救助方法为来到同伴身边，按下A键。此时画面上会出现救助进度条并进行增长，在限定时间内使其增长完毕即完成救助，被救助的同伴将以一半的体力重新开始战斗。注意进行救助的期间，救助角色也处于无防备状态，感觉到危险的时候可以暂时中止救助并进行回避，救助再开时可以接续之前救助的进度。不过等待救助的时间是有限的，如果是在情势紧张的BOSS战下，等待救助的玩家不妨选择强制归还，以免因为救助自己而让同伴陷入被BOSS紧逼的状况之中。

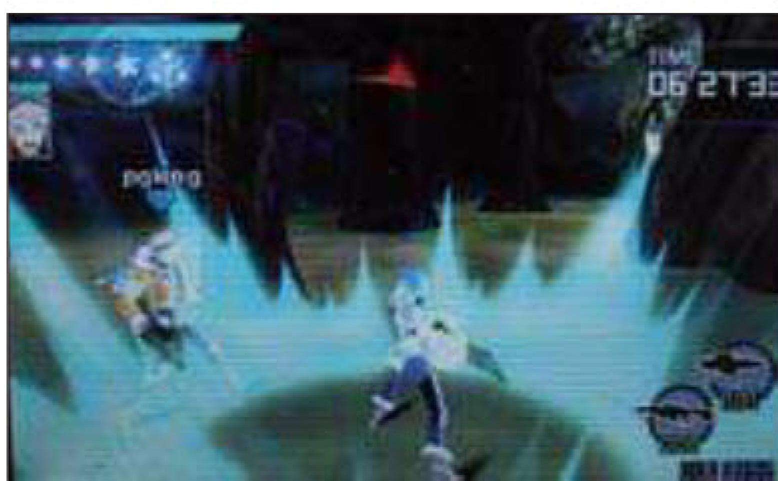
## 必杀槽

必杀槽同样是通过回收攻击敌人掉落的黄色能量块进行回复。当必杀槽蓄满后，上屏的五星会开始闪耀，此时可以通过点击下屏的必杀技图标来使用必杀技。

联机模式下，当必杀槽蓄满后，继续回收一定的黄色能量块则可以让五星闪耀



出蓝色的光辉，此时点击下屏多出蓝色的协力必杀技图



标，发动角色将会在场上生成一个蓝色的光圈。当所有同伴进入该光圈范围内并点击协力必杀技图标后，将会发动威力远超单人必杀技的协力必杀技。但要注意，生成蓝色光圈时该玩家无法行动，遇到危险时可以再次按下图标取消光圈并进行防御或回避。另外使用协力必杀技时，后加入蓝色光圈的角色不需要蓄满必杀技槽也能发动协力必杀技，但发动之后将会强制清空所有角色的必杀技槽。

## 主/副武器

主武器特征是弹数多、装弹快，但威力比较低。副武器的特征是弹数少、装弹慢，但威力高、范围大，且附带属性。单人模式下所使用的主、副武器均是固定的。联机模式下则要在一开始进行武器的选择。




## 近身攻击

靠近敌人后近身攻击是一个不错的选择。近身攻击的威力虽然不高，但靠近中小型敌人时，可以将其击倒或浮空，再以主/副武器进行安全追击。另外冲刺中的近身攻击威力极大，在射击武器弹药耗尽时也可以用来进行攻击，填补装弹时间的空白。

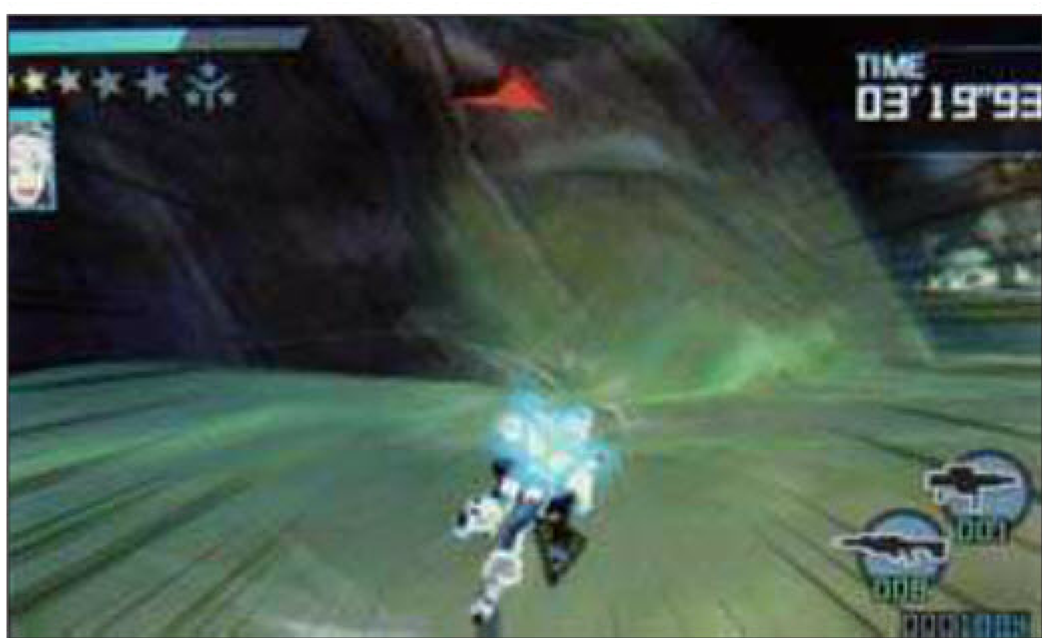
## 防御

不推滑杆，持续按住B键不放就可以一直保持防御状态。防御可以减轻攻击的

伤害，但是连续攻击和贯穿属性的攻击则无法进行防御。因此游戏中还是以回避为主要防御手段，防御基本上运用在救助同伴的时候，可以减少回避敌人攻击而离开同伴身边的时间。

## 回避与冲刺

回避的幅度小，但是不会造成移动惯性，在需要利用掩体或持续集中火力的时候比较有用，另外可以发动会心一击。冲刺的幅度大，可以回避更多的攻击，但是由于会造成移动惯性，需要手动刹车，而且很容易离开武器射程，因此在需要快速移动或是大范围回避的时候才有用，还有就是高威力的冲刺攻击时也需要用到。根据场合分别使用两种移动方式是需要好好掌握的技巧。另外需要注意，回避与冲刺都是没有无敌时间的。




## 会心一击

虽然普通的回避没有无敌时间，但在敌人攻击命中前一瞬的回避就不同了。成功之时角色会闪出蓝色的光芒，此时顺势按下Y键，就会使出会心一击。会心一击的威力极高，对杂兵拥有一击必杀的威力，是需要熟练掌握的高等级技巧。但是这个技巧需要注意一个关键点：只能对锁定的敌人的攻击发动会心一击。锁定一个敌人后，想用其他敌人的攻击进行紧急回避是不行的，根本无法发动。因此利用杂兵的攻击对BOSS进行大伤害的想法是无法实现的。

## 锁定、锁定切换、解除锁定

许多游戏里只要锁定目标，之后一直进行攻击就可以了。但在本作中这三种操作都是至关重要的。

锁定敌人的时候，光标的左侧两条斜杠代表主武器的射程，右侧两条斜杠代表副武器的射程。当斜杠变亮后，才算进入射程，攻击才可以命中。由于武器都有弹药的限制，因此避免无意义的射击是非常重要的。

锁定切换有两种操作方式。一是在锁定的情况下点L键，系统会自动判断切换目标；二是在锁定的情况下点击十字键，系统会根据玩家点击的方向优先切换该方向的目标。也许第一种方式操作起来比较顺手，但是笔者还是建议大家尽快习惯第二种操作方式，因为在集团战中，有时候会需要先集中火力消灭特定的目标，又或是BOSS战中要准确并快速地锁定BOSS的弱点，用十字键来切换锁定目标是最为快捷安全的方法。

最后要谈谈解除锁定。当玩家锁定敌人时，玩家的所有行动都会围绕着该敌人为圆心做圆周运动，视角也会锁定在该敌人身上。平时战斗中这一点非常方便，但是需要回收黄色能量块，或是需要穿过某些上下坡地形，甚至是需要快速到同伴身边救助或使用协力必杀技时，被锁定的视点会给移动方向造成些许的误差，而这些误差很可能就是致命的。快速解除锁定后移动，然后再次锁定也是需要熟悉的技巧之一。

## 锚攻击

对BOSS战时，当BOSS受到一定伤害后，会暂时无法行动，此时BOSS的周围会出现绿色光圈。进入光圈后按A键就可以发动“锚攻击（アンカードライブ）”，然后快速连点A键将进度槽点满，就能让BOSS长时间陷入无法行动的状态。此时可以安全地攻击BOSS弱点或发动协力必杀技。



# 模式&任务介绍

体验版中可以玩到单人模式与线下联机模式（PS3体验版可以进行线上联机，比较方便）。单人模式的任务是固定的，联机模式则可以在LV1和LV2两个任务中进行选择。

## 单人模式（シングルプレイ）

单人模式中将两个不同的任务合并在一起，分为前后两段。前半段玩家要操纵主人公跟随沃尔塔教官在雪山一路前进，学习游戏的基本操作。按A键跨越几个高低平台后，来到一个广场，要收拾一大堆AK（即是游戏中的外星生命体）。由于前半段没有体力和必杀的设定，因此只需要专心习惯射击与移动的操作就行了。小型AK都是由花型AK诞生出来的，可以优先用副武器摧毁花型AK，这样清理杂兵就非常有效率。



后半段进入另一个任务，主人公与另外两个同伴组成三人小队，与红贼交手并回收VS（即是游戏中的机器人）。一开始会有一段对红贼战，注意主人公的副武器不再是火箭弹。利用冲刺近身攻击击飞敌人顺势再补一发大范围的副武器可以快速消灭敌人。此时应该能蓄满必杀槽，但是先保存一下。消灭两波敌人后，在门前的绿色光圈处点A键开启大门前进，再开启仓库中的数据传送装置。此时再次出现大批敌人，注意在雪坡高台上会有敌人，从下方的射击很容易被地形拦住无法奏效，因此此时最好先解除锁定，冲上雪坡用近身攻击将敌人打下雪坡，或者是在上方快速将其歼灭。消灭这一波敌人后，下屏仓库、雪坡高台、地图左上角和右上角会出现橙色的图标，拾取后获得“紫矿石”和“紫玉”，目前暂时用途不明。打开高台上的数据传送装置（不打开也可以，不过关系到索敌范围），然后来到门前的红色光圈内触发剧情。女性同伴开始解锁，而马上会有三波敌人来袭，需要好好保护她，否则她的体力清空后直接GAME OVER。第一波敌人比较轻松，没什么好说的。第二波敌人出现之前，建议玩家先解除锁定攀上高台，将高台上的敌人全部用近身攻击打下去，注意只要打下去就好，不要花时间在高台上去歼灭，打下去后立刻回到同伴身边进行掩护，以保护同伴为第一目的。第三波敌人会在高台上出现，一个大型红贼+两个小红贼。另一个自由的同伴会拖住大型红贼，玩家要首先快速消灭两个小红贼，否则他们会直奔门前攻击同伴。此时高台上会出现另一个用火箭筒远程攻击的敌人，建议玩家先将他打下来，最快速度歼灭，然后再对大型敌人使用必杀技，来确保安全过关。

进入基地内侧后，靠近瘫倒在墙边的VS，就要开始进行BOSS战。BOSS是红贼驾驶的VS，正面的装甲非常厚重，因此要尽量绕到背部攻击它的弱点。此外本战副武器的效果远远高于主武器，因此尽量不要浪费副武器的弹药。BOSS的攻击方式主要是近身攻击，注意保持中距离就比较安全，但是近距离绕背则比较轻松，这个度就看玩家自己把握了。将BOSS的血量打下一定程度后，BOSS会暂时无法行动，此时周围出现绿色光圈。进入光圈后



按A键就可以发动“锚攻击”，然后快速连点A键将进度槽点满，就能让BOSS长时间陷入无法行动的状态，这也是打BOSS不可错过的好机会。半血之后BOSS会增加机枪扫射、导弹攻击与跳跃攻击。机枪扫射与导弹攻击往侧面回避就好，跳跃攻击对BOSS周边都有攻击判定，使出前会有蓄力的准备动作，此时要快速用冲刺退开其攻击范围。击倒BOSS后回收掉落的齿轮，任务结束。

## 线下联机模式（通信协力プレイ）

选择该模式后，首先会要求加入其他玩家的房间，如果没有其他玩家建立房间，则需要自己先建立一个房间。接下来要选择体验特别训练LV1或是LV2，这是两个完全不同的任务。

选择好任务之后，就要开始设定自己的角色和武器。一开始有五名角色可供选择，他们的外观不同，近身攻击的动作有所区别，但所持武器和能力全部一样，因此单凭自己的喜好来选就可以了。选好角色之后进入武器选择界面，这里需要选择主武器与副武器，建议根据任务的性质来选择。该界面下可以看到冰>火>电>冰的属性克制，也可以看到角色的本身属性值，虽然在体验版里全部是0，但相信正式版中会有所区别，到时候武器的属性就要考虑到与人物属性的相性问题了。

武器选择结束后会进入准备画面，此时可以看到其他角色的造型。如果选择上有不满意的地方，此时也无法退回了，而3DS版又有试玩次数的限制，因此建议直接切断网络，这样就会退回标题画面，而不用浪费试玩次数。准备完毕后按Y键，画面上会出现准备完毕的提示，下屏的头像上也会有“READY”的字样。接下来就等待房主开始游戏。如果是玩家本人创建房间，那么等待所有玩家准备完毕后就可以按START键开始任务了。

## 特别训练LV1

本任务出现的敌人全部是AK，因此主武器方面选择レーザー比较好，副武器尽量选择射程比较长的，打BOSS时会方便一些。

一开始消灭一堆蜘蛛型AK，然后前往红色光圈处按A键利用锚前往下一个地点。第二波敌人增加了空中蜜蜂单位，但是也比较好对付。再次前往红色光圈来到第三个地点，这里会出现中型蜘蛛AK，攻击方式为散弹，平时用硬壳把自己包围起来的时候防御极高，但在攻击后会张开硬壳，此时就能够将其快速击倒（当然






| 名称 | 威力 | 装弹数 | 有效射程 | 装填速度 | 特性 |
|---|---|---|---|---|---|
| **主武器** | | | | | |
| サブマシンガン | 4 | 20 | 5.5m | 0.06sec | 对人类有特效 |
| レ−ザ− | 8 | 8 | 8.5m | 0.12sec | 有贯通效果，对AK有特效 |
| **副武器** | | | | | |
| 名称 | 威力 | 装弹数 | 有效射程 | 装填速度 | 特性 |
| ファイヤ−Gランチャ− | 35 | 1 | 15.0m | 7.00sec | 火属性榴弹，抛物线弹道 |
| ロケットランチャ− | 80 | 1 | 20.0m | 12.00sec | 火属性导弹，直线弹道，范围攻击 |
| プラズマガン | 55 | 3 | 12.5m | 1.66sec | 电属性麻痹电击弹，直线弹道，蓄力后提升威力与诱导性 |
| ショットガン | 40 | 3 | 2.0m | 4.50sec | 冰属性冻结散弹枪，攻击距离越近威力越高 |

如果使用会心一击，则不需要等它张开硬壳）。

第四个地点会出现中BOSS，一个大型的穿山甲AK，可攻击部位为尾部闪光处，平时会使用直线的滚动攻击，侧向回避之后跟上去攻击背部就能轻易击破，不过要时刻注意旁边杂兵的干扰。花型AK和中型蜘蛛AK要优先解决掉。利用锚来到树枝上后往左侧走，就能看见BOSS了。

BOSS是大型AK，有4个锁定目标，而我们的攻击目标主要是背部。虽然一开始打不伤血，但一旦将背部的装甲打破，这将是我们最容易攻击的目标。BOSS的攻击方式属于远程，主要为直线的地面冲击波和背上发出的大量诱导弹。地面的冲击波比较容易回避，诱导弹利用冲刺回避起来会有点吃力，但可以利用瞬间回避后的会心一击来较好地对策，因为弹速并不是很快。之后BOSS会用两只前爪护住前半身，使用震地攻击，地面上出现裂纹的地方就是攻击的地方，威力很高，但非常容易回避。而且BOSS使用这招时，背部的攻击目标是裸露出来的，这也是之前说要集中破坏背部装甲的原因，此时就是玩家最好的输出时机。BOSS战中途会乱入杂兵，同样优先解决花和中型蜘蛛，但同时也要留意BOSS的动向。破坏背部装甲后会有一次锚攻击的机会，当造成BOSS瘫痪时就可以安全地使用协力必杀技了。接着利用增援的杂兵回收体力与必杀槽，顺利磨死BOSS。

## 特别训练LV2

本关前半段基地中虽说要对付人类敌人，但后半段在基地外还是对付AK，而且BOSS也是AK，因此建议主武器方面选择レーザー。副武器可以选择プラズマガン，麻痹的效果对付行动速度不快的敌人非常好用。不过使用プラズマガン的蓄力操作是基本，要好好习惯一下。ファイヤーGランチャー也不错，对于后半段密集的敌人有奇效。ショットガン在BOSS被锚攻击后可以进行最大输出，但平时用起来有一定难度。

一开始在基地中会出现两波人型敌人，好好利用プラズマガン的话打起来问题不大。第二波敌人中会有身穿重装甲的敌人，威力极高，攻击欲望也强，防御力也非常高，对于使用レーザー的玩家来说，还是不要犹豫，使用必杀技将其打倒比较好。当然也可以用他丢出的榴弹进行紧急回避。

来到基地外的红圈处，就要准备开始与大量AK进行连续战斗了。这里比较难缠的是同时出现的大量穿山甲，在注意回避攻击的同时，也要留意其余敌人的干扰。优先清理其他杂兵，特别是花型AK。清理完毕后再处理穿山甲。当消灭1只穿山甲时，巨型的螳螂BOSS就会出现，因此尽量将所有穿山甲的血量都削减到极限再去消灭。BOSS的主要攻击手段是利用两只前爪进行攻击，威力极大，范围也极广，如果是在近距离，看到起手之后基本上就退不掉了，因此是否熟练掌握会心一击对于能否攻克这个BOSS有着至关重要的地位。BOSS每吃全一次必杀技，就有一次锚攻击的机会，再进行一次输出，火力足够的话基本上就半残了。半血之后的BOSS会增加前爪乱舞和二连击的套路，即使成功躲开第一击也不要大意。




**点评**

**游戏的难度非常合适，同伴间的默契程度直接决定任务的攻关难度，特别是联机任务LV2，如果不是一定程度熟练的玩家，打起来还是相当困难的。**

**体验版中会心一击后和必杀技释放后没有短暂的无敌时间有些遗憾，很容易在看不清楚周围环境的情况下被偷袭，希望在正式版中可以改进一下。**

# 单身有理

# 为什么我还是一个人？




大家拿到这本《掌机王SP》的时候，差不多又是一年一度的光棍节了。比起去年由6个“1”组成的“世纪光棍节”来说，今年这个光棍节的噱头要小得多，硬要说的话，可以算是“世界末日”前的最后一个光棍节了——当然这个前提是2012的玛雅预言是真的。

那么，对于到了世界末日还坚持要过光棍节的人们来说，究竟是什么原因促成他们（或者我们）还是孤身一人的呢，这辑的“专题企划”中，我们不妨就来聊聊吧。

文 纸鸢 美编 澄香

这次我们要给大家带来的几位单身代表统统是男性，因为似乎只有男性单身的时候才能被称为“光棍”。这些光棍们各自有不同的原因而单身，但是个个都很有道理，而且他们的身分也各不相同，有的是先天条件不行的“穷丑矮”，有的又是人人羡慕的“高富帅”，下面就让我们走进这些光棍们的世界。

# 庭格尔

出自：《塞尔达传说》系列
光棍原因：先天条件不足
脱光关键：整容

堕落的生活、虚度的时光，猥琐的表情——这就是《塞尔达传说》中不起眼的小角色：可怜的庭格尔大叔。虽然出自大名鼎鼎的“《塞尔达传说》系列”，但他始终没有出头之日，只能每天看着林克和塞尔达公主你侬我侬。

当然之所以如此，全因为大叔自身条件是在不佳。虽然和主角林克同样都是身穿一身绿色紧身衣，但大腹便便的臃肿身材、令人不舒服的倒八眉和酒槽鼻，活脱脱让人觉得猥琐至极。

实际上，庭格尔是一个希望成为精灵的35岁单身中年人，最早是N64上“《塞尔达传说》系列”中的NPC角色，不过随着时间的推移，如今的庭格尔已经成为“《塞尔达传说》系列”里除了林克、塞尔达公主等人之外出场次数最多的角色。而且别看他外貌不怎么样，可实际上却是一个天才地图制作者，口头禅是不可思议的词汇：“Kooloo–Limpah”，庭格尔特别强调过，这是他原创的词汇，并请求林克不要使用这些词汇。




▲如今的猥琐大叔已经可以独当一面了。

如今，庭格尔大叔在任天堂公司的安排下于NDS上成为了游戏主角，所以想必大叔也做起了泡妞梦，梦想成功脱离光棍行列。庭格尔不同于《塞尔达传说》中的其他角色，他身上折射出当今社会人群中所普遍存在的一些现象。例如贪财势利、见钱眼开、爱凭空幻想，任天堂为其塑造出的形象可谓非常贴近现实。庭格尔对待金钱和梦想的那份执着和努力是非常值得学习和发扬的。



▶连庭格尔大叔都有COSPLAY。



# 瓦里奥

出自：《瓦里奥》系列
光棍原因：只顾钱财不顾其他
脱光关键：真的赚到钱，方能赢得妹子的心




和前一位差不多，我们的瓦里奥大叔也是因为外貌和行为举止而不被人喜欢的类型。就像庭格尔之于林克一样，瓦里奥大叔一开始也只是猥琐邪恶版的马里奥。他的原始设计与马里奥相同，尽管他看起来邪恶许多。瓦里奥的角色造型是以讽刺漫画手法描绘，一个过胖的意大利人，有着蒜头鼻、尖尖的八字胡、明显的手臂肌肉。他的造型特色便是头戴着一顶上面有W字样的黄色帽子，黄色汗衫上套着一件紫色工作裤，就如同将马里奥的造型重新上色成另一个版本。

如今的瓦里奥早已成为游戏界的明星，无论是以其作为主角的ACT“《瓦里奥大冒险》系列”，还是以小游戏合集形式推出的《回转瓦里奥制造》、《瓦里奥制造 摸摸乐》等游戏，都已经为广大玩家熟悉。在这些游戏中，瓦里奥自始至终透露着自己的本性，就是邋遢、懒惰外加贪婪。尤其是对金钱和财宝的追求，几乎

▲记住，赚钱为了什么，为了娶媳妇。

▲瓦里奥大叔其实还是很有型的。

是瓦里奥所有行动的源泉，所以我们一次次看到瓦里奥大叔为了财宝、赚钱不停地冒险。

虽然人们说，有了钱什么样的妹子都会有。然而天公不作美，尽管瓦里奥一直很卖力地为钱财奔命，但是在游戏中他的结局总是不太好，别人冒险的结果往往是钱也赚到了，还能抱得美人归。瓦里奥却是人财两失，即便是运气比较好的一次，在GBA版的《瓦里奥大冒险Advance》中最后得到了公主的吻，但是公主的长相和游戏的完成度是成正比的，所以如果只是草率通关的话，小心虽然“脱光”了，但是却抱个和自己一样长相的公主回家哦。

# 路易

因为大名鼎鼎的哥哥马里奥，路易一直活在他的阴影之下，在GB版的《超级马里奥大陆》中，马里奥要拯救的并不是一贯被库巴抓走的碧奇公主，而是在系列中被设定为路易女朋友的“黛西公主”。自己的女友自己不能去救，这是何等的耻辱？这也就算了，当后来设计者开始刻意区别二人特点的时候，路易似乎看到了翻身的希望，美好的生活就在眼前了。但是很可惜，等到好不容易可以轮到有鲜明特点的路易亲自出场了，我们才恍然大悟，这个大男人要戴着顶绿帽子满世界乱跑了……

除了外形上的极力打压，为了衬托哥哥的英明神武，路易在性格上也被塑造得软弱不堪。在《马里奥＆路易RPG》一开始的剧情中，路易因为惧怕冒险几次三番想逃脱旅程，但是最终还是被哥哥冷酷无情地强拉入伙；就算是到了自己担纲主角的NGC游戏《路易鬼屋大冒险》中，还是难改胆小本质，冒险旅途中经常被吓得大喊大叫，趴在地上一动不动。

也正是因为这种不招摇的作风，导致他只能沦为配角，有时甚至直接被淡忘。尽管如此，路易却毫

出自：《马里奥》系列
光棍原因：哥哥的阴影
结伴关键：脱离兄弟关系？





▲右一就是路易的官方女友黛西公主啦，不过路易更喜欢和马里奥在一起却也是事实。

不在意，他很清醒地认识到自己的价值和作用，他是哥哥的绿叶，仅此而已。虽然有时他也会考虑一下自己的未来，虽然有那么一次也是因为他独闯鬼屋马里奥才得以获救，但这都不能使路易成为当家花旦。不过在爱情上，尽管有黛西公主存在，但是相比而言，路易却更喜欢和哥哥在一起，恐怕这也是导致他被人当成光棍的原因吧。也许没有这个哥哥，路易的生活会更美好?

# 索尼克

出自：《索尼克》系列
光棍原因：没有爱情细胞
脱光关键：停下脚步，欣赏沿途风景

1990年，为了对抗当时的游戏巨头任天堂，SEGA推出了一款以竞速为主的ACT。而这款ACT的主角，最后在SEGA内部进行的投票中，刺猬成为了最后的胜出者。

说到这个蓝色的刺猬索尼克，真可谓是家喻户晓了，他以超音速般迅雷不及掩耳之势冲击着玩家的眼球和心脏心灵，所到之处皆如风飘过。而且随着游戏的不断推出，登场角色也是越来越多，直至索尼克的女朋友也在游戏中出现了。

不过相比起出众的奔跑速度，在恋爱







方面索尼克的能力实在低得让人汗颜，一身粉妆，同为刺猬的艾米，在各种场合一次又一次对索尼克表达出明显的好感，就连公开采访时都毫不忌讳地透露出自己的浓浓爱意，称最喜欢的东西就是索尼克和奶油。当一个女孩子把一个男生的喜欢程度和自己最爱的食物摆在一起的时候，这已经不是简简单单的爱意了，简直就是深深的迷恋。然而索尼克同学是怎样的态度呢？依旧是高速地奔跑和前进，对艾米的炙热眼神不闻不问。

不过在官方的设定中，艾米已经是索尼克的正牌女友了，善良勇敢的艾米虽然性格泼辣，但是对待感情却非常专一，所以本质上说索尼克并非单身汉，但是希望只知道高速奔跑的索尼克有一天能停下脚步，好好体会和享受一下爱情的乐趣。

# 东丈



身高180cm、体重71kg、拥有漂亮身材、几乎擅长所有格斗，简直就是男人中的典范；但是爱好缠头布、喜欢吃炸鳄鱼肉、讨厌正式服装……立刻变成了男人的反面代表。

作为当年《饿狼传说》乃至《拳皇》中最重要的角色，东丈还其实名气不小，尤其又和特瑞和安迪两兄弟是要好的朋友，还一起拿下了许许多多的格斗荣誉。可是日子一天一天过，特瑞身边有了让人羡慕的金发美女玛丽陪伴，安迪这小子更是和无数人心目中的性感女神不知火舞走到了一起。最后饿狼队里就剩

出自：《拳皇》系列
光棍原因：自由不羁
脱光关键：向好兄弟们学习吧



下东丈自己还过着单身的生活，只有他一个人还坚信着“兄弟如手足女人是衣服”的理念。

东丈也算是将“女人是衣服”这个理念贯彻到家的角色了，如今的东丈依旧珍惜着自己的手足，不但没有自己的“衣服”，身上更是始终不穿一件衣服。只是不知道这样的日子能否一直过得下去，也许有一天发现好兄弟们在爱情中滋润的时候，东丈才会恍然大悟吧。PS：不知道为什么，看着东丈同学，我突然想到了《生活大爆炸》里的印度仔Raj同学，这两个人还真是十分相似啊，莫非东丈最后也要不下心走入“伪基佬”的阵营。

# 克里斯·雷德菲尔德

出自：《生化危机》系列
光棍原因：命运使然造物弄人
脱光关键：抓住机遇迎接挑战





克里斯·雷德菲尔德是S.T.A.R.S.的第一王牌，同时还是Alpha小队第一神枪手，曾在美国空军服役。克里斯最早出现在《生化危机》初代，与吉尔和威斯克卷入了“洋馆事件”。克里斯在洋馆调查期间，发现了威斯克的秘密。其后克里斯离开了浣熊市，继续寻找有关保护伞公司的地下业务。在随后发售的《生化危机 代号维罗妮卡》中除克莱尔以外，克里斯成为第二名主角。在游戏里因收到里昂的通知而前往洛克福特岛救助克莱尔。克里斯原本隶属于空军，但因为与长官发生争执而遭解职，后在老友巴瑞的推荐下加入了S.T.A.R.S.。克里斯拥有优良的观察力和出众的战斗力，被威斯克认为是S.T.A.R.S.最优秀的队员。在《生化危机 代号维罗妮卡》的最后，他与自己的妹妹克莱尔一同逃出了南极基地。克里斯精通各种武器，射击技术十分优良，常获得队中射击比赛的冠军。他拥有相当强健的身体，个性沉稳，而深受生化迷喜爱。除此之外，长相帅气、收入不菲、拥有飞机驾驶执照都是他深厚的择偶资本。

然而，就是如此一个优秀的男人，却至今仍是光棍，其实细细追究一下的话，还是不无原因的。当年在队伍中，克里斯和吉尔可谓是天生一对，但在洋馆事件之后，克里斯的正义之心使他向媒体公开了他所知道的关于保护伞的一切真相，并当

即决定前往欧洲展开继续调查，而为了安全起见，他与自己的家人、妹妹克莱尔甚至吉尔都完全断绝了联系。吉尔在之后执行浣熊市终极任务时偶遇小她两岁的U.B.C.S.小队长卡罗斯，两人姐弟恋的关系也就此暧昧起来。不过在经历了《生化危机5》的“生离死别”后，克里斯和吉尔重新成为玩家心目中的最高人气配对。




# 但丁

出自：《鬼泣》系列

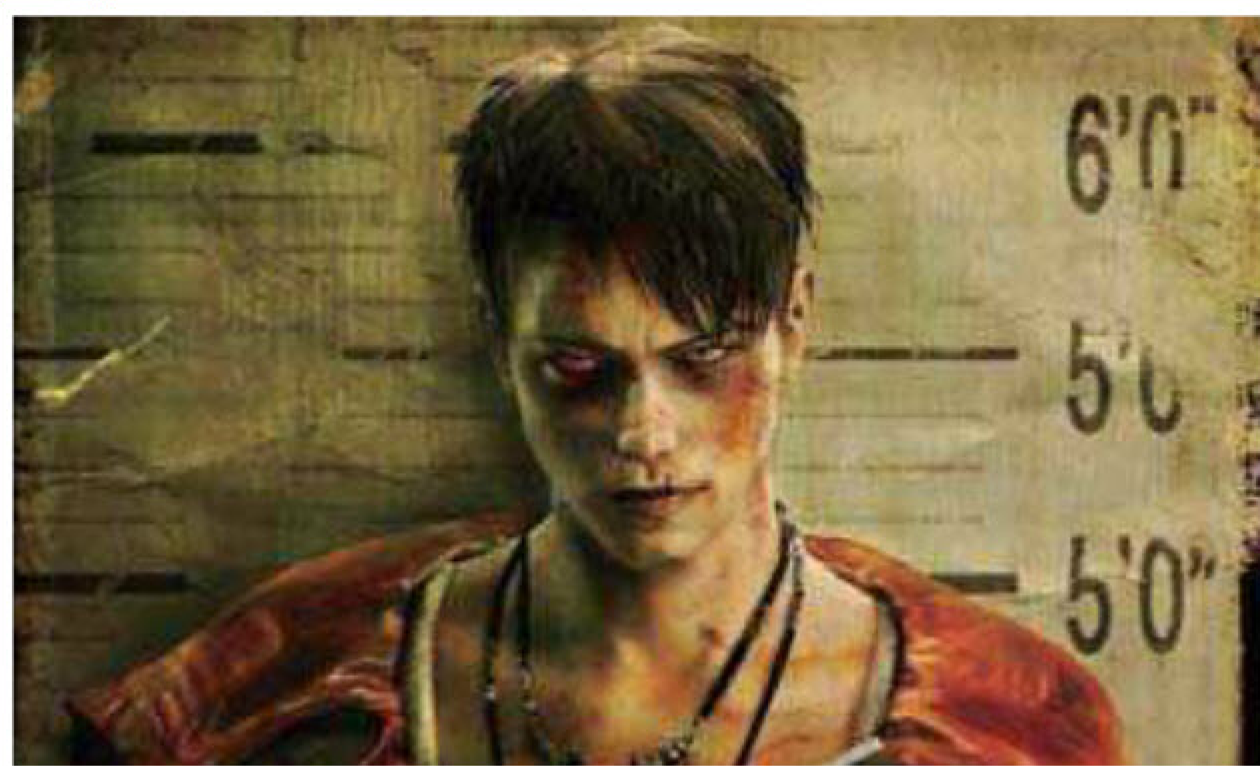
光棍原因：不食人间烟火

脱光关键：重食人间烟火




但丁是传说中魔界黑暗骑士斯巴达的次子，拥有一半人一半恶魔的血统，其性格不羁，为人处事经常按着自己的性子来，无论与什么人说话都带有强烈的冷嘲热讽意向，尽管如此，但丁的本性始终是正义的。

虽然但丁没有以成为杰出英雄为自己的终生目标，但他还是开了一个名为“Devil May Cry”的雇佣性事务所，做着斩妖除魔的工作，有着叛逆大剑与黑檀木、白象牙双枪的陪伴，但丁出色的近身与远程攻击让与他交过手的恶魔们闻风丧胆。




丝丝银发、血红大衣、英俊如水的外表、半人半魔的诱惑以及帅到极点的动作，外加双枪与大剑下的迷幻目光——他就带着这样无与伦比的魅力压迫式地出现在玩家面前。但面对众多女性扯破嗓子的尖叫，但丁却冷得如冰川一般，他甚至连一个眼神都不会施舍，在他眼中，似乎只有那人魔之间的种种才更有吸引力。也

许遇到蕾蒂是命中注定，但这份若隐若现的感情终究还是因为但丁的固执或者说是执著戛然而止。当蕾蒂纵身跳下，但丁遗憾却也无奈地说出那句“我可能真的和女人不对味”时，但丁身边的女人可能真也就只是昙花一现过眼云烟了……

不过最新的但丁形象已经完全改头换面，尤其是银色长发不再的他，虽然帅气程度大不如前，但是莫非这是要开始重食人间烟火的标志？

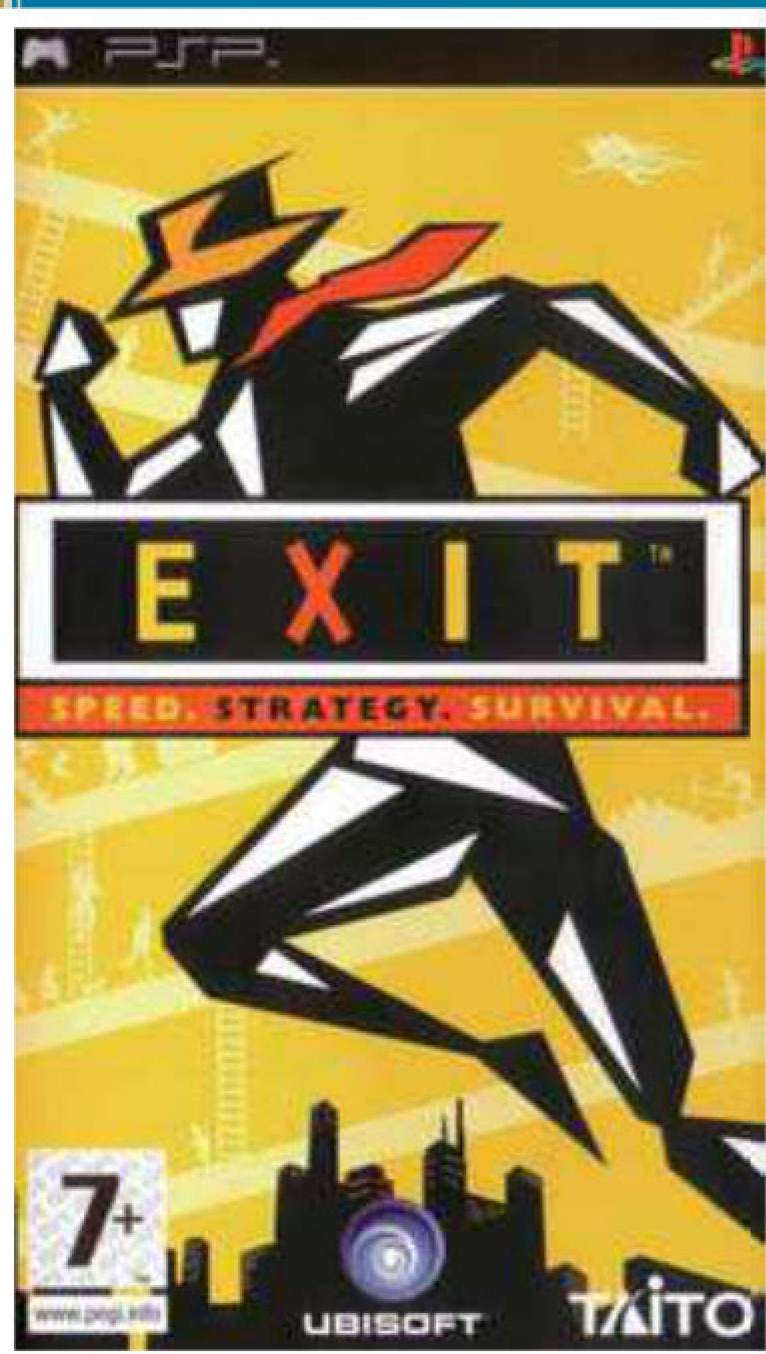
# Mr·ESCAPE

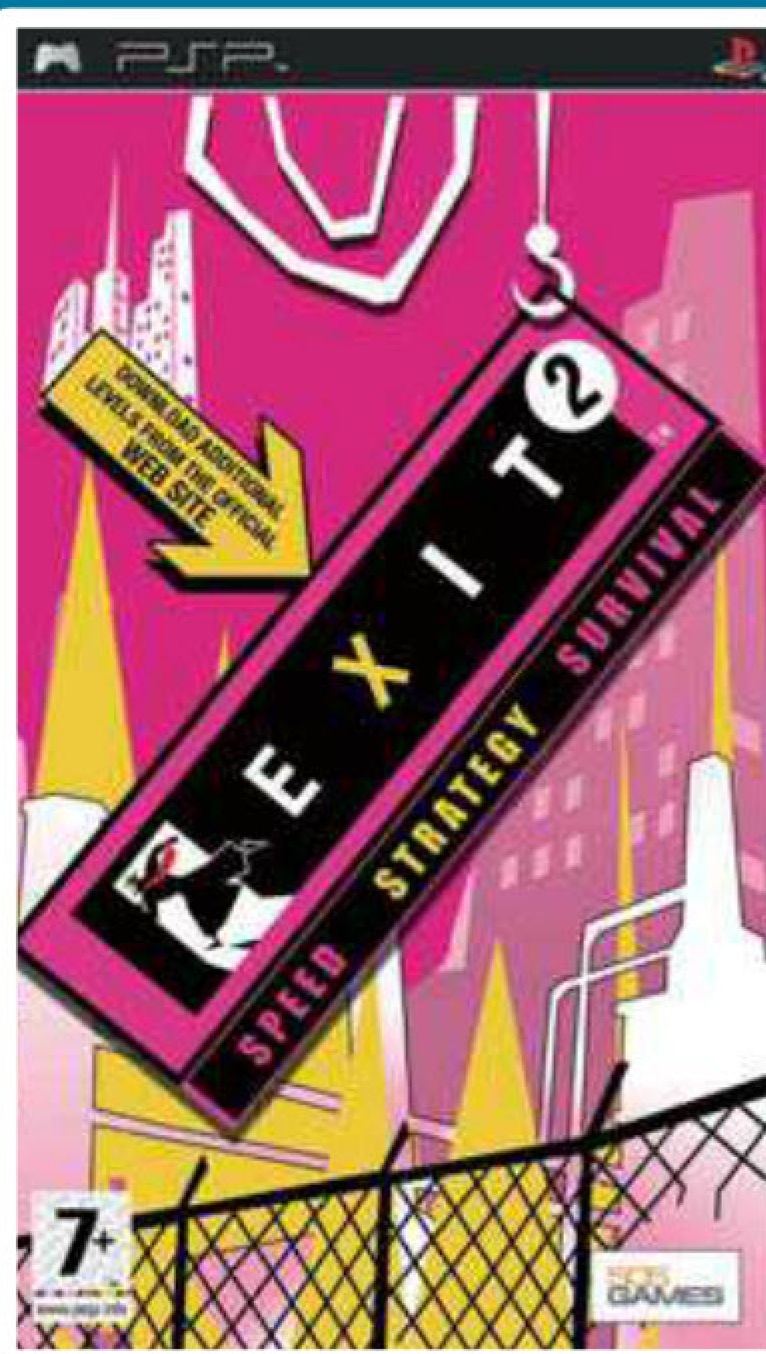
出自：《EXIT》系列
光棍原因：忙
脱光关键：等待真爱



喧闹的都市中，耸立着一座座的摩天大楼。而就在这一幢又一幢的摩天大厦里面，却隐藏着无处不在的危机，尤其是火灾隐患，总是让人心有余悸。然而每每有灾祸降临的时候，总会有一个身影出现在灾难的第一现场，用他矫健的身手和救死扶伤的爱心，拯救那些被困于水火之中的人，无论是儿童、青年、老人还是情侣，统统都能获救。而这个人就是Mr·ESCAPE。

几乎没有人知道这位都市英雄的真实姓名和真正长相，即便是控制着他游戏的玩家，看到的也只不过是一个类似剪影的角色，但关于他的英雄事迹却早已广为流传。在别人为爱而追求的时候，他却在追求着生命的延续；当别人沉浸爱河的时候，他却置身于水深火热；当别人尽享情人浪漫时，他正拉着伤员的手一步一步走向安全出口……他的心中当然有许许多多的爱，但他的爱已经完全被“仁爱”所占据，留给“爱情”的空间真的所剩无几。




生活中真的不会太过平坦，当你和情人依偎在一起的时候也许就处在四伏的危机中，Mr·ESCAPE可能正悄然经过你们身边，压低帽檐，继续前往另一个事发地点，相信凭着他这份无私奉献的心，脱离光棍行列也只是时间问题，真爱一定会来临。

# 亚瑟

出自：《魔界村》系列
光棍原因：被磨灭的信念
脱光关键：玩家的毅力






说到高难度游戏，“《魔界村》系列”一定榜上有名，但难度高到变态的这个系列，却吸引了很多爱好者。这是因为它掌握了玩家心理：比如刚刚那个敌人明明多打一次就可以过关，却不小心失之交臂，于是一次又一次挑战。加上该系列的画面比起同时期的其他游戏华丽许多，又有令人震撼的大型BOSS，所以人气一直很高。该系列的故事比较简单，基本就是王国被魔物入侵，于是英勇的主角亚瑟一次次披挂上阵，不过他的铠甲会不断跌落，直至几乎裸身……

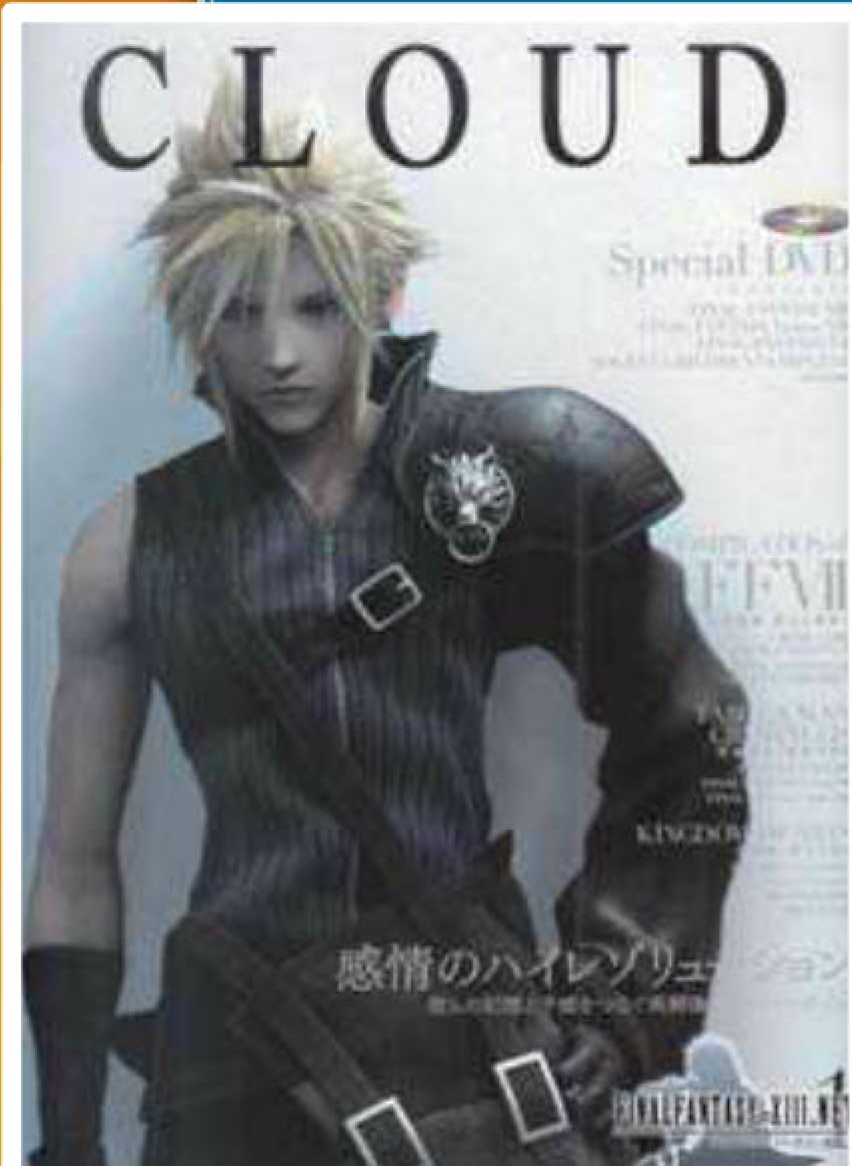
在骑士的人生信条中，信念是最不可改变的，只要他以信念作战，就可以坚持到底。亚瑟的信念是不顾一切拯救公主。公主是他摆脱光棍的惟一希望，也是爱情的重要信念，他始终坚持着努力着。但血淋淋的现实摆在眼前，只能固定轨迹跳跃的他在那些无论如何也砍杀不尽的魔物中显得是那么的渺小而脆弱，他铠甲更是不堪一击，而死了活活了死、死了再活活了再死的千锤百炼对于他来说也已经是家常便饭了。也许也只有那些真正同样怀有如此信念的动作游戏玩家，才能够帮助亚瑟救得公主，不过在这个浮躁的年代，许许多多的亚瑟都必须接受半途而废的事实，因为屏幕外的玩家已经丧失了信念。玩家的放弃，也导致无数的亚瑟，永远孤独地游荡在魔界村的求爱旅途中。



# 克劳德

出自：《最终幻想Ⅶ》
光棍原因：无法走出的阴霾
脱光关键：走出阴霾，重获新生

克劳德是《最终幻想Ⅶ》的主角，性格内向、懦弱、自卑，幼年时由于这样的性格他几乎没有机会接近自己喜欢的蒂法。像很多男孩子一样，年幼的克劳德憧






憬强大的力量，因此他将传说中的战士萨菲罗斯视为自己的偶像，梦想有一天能和他一样强，这种念头在他亲眼目睹蒂法受伤后变得更加强烈，一定要成为强大的人。

作为“《最终幻想》系列”最具人气的男主角，克劳德的爱情之路却同他背负的命运一样令人痛心，21岁的他在20岁的蒂法和22岁的艾利丝之间不停徘徊。

作为从小青梅竹马并对他照顾有加的蒂法，克劳德始终抱有好感，感觉自己仿佛有个姐姐一般，但内向自卑的他却始终不敢开口表达自己的爱意。直到阴差阳错地遇到艾利丝，杰诺娃细胞作用下的克劳德在艾利丝眼中像极了其已故的男友扎克斯，而艾利丝大克劳德一岁的姐姐般的感觉激发了克劳德埋藏在心底的爱。但在萨非罗斯冰冷的长剑刺穿艾利丝的胸膛的瞬间，一切都结束了，无论是游戏中的克劳德，还是他那颗企求获得真爱的心。

如今，克劳德依旧沉默，但蒂法的乐观与照顾或许能够帮助他走出阴影，毕竟，关于爱情的那片阴影萦绕着克劳德，有时候，爱情真的会变成永远无法抹去的痛。




## 结语

看了上面10位游戏世界的光棍的经历之后，不知道对各位读者是什么感想？不管你现在是处在单身的状态，还是处在甜蜜的恋爱状态中，都应该好好享受眼前的生活。尤其是处在单身状态中的各位，更要珍惜眼前的生活。当然，这话说起来简单，做起来并不容易，爱情，让它在该出现的时候出现就好了。

POCKET HALO 光环视频收录

# THE IDOLM@STER シャイニーフェスタ SHINY FESTA

文 阿鲁　美编 Juxi

阿宅们喜闻乐见的“《偶像大师》系列”新作如期登场，不过这款玩法和系列作品明显不同的作品能否一如既往地抓住玩家们的心呢？下面就随小编一起来一探究竟吧。

| PSP | MUG | 音乐 |
|---|---|---|
| 偶像大师 闪亮音乐祭 甜蜜乐曲・跃动音符・诱人曲调 | | |
| アイドルマスターシャイニーフェスタ ハニーサウンド・ファンキーノート・グルーヴィーチューン | | |
| NBGI | 日版 | 2012年10月25日 |
| 1人 | 5980日元 | 无对应周边 |

## 游戏方式

虽然依旧是大家熟悉的《偶像大师》，不过和以前的系列作品不同的是，本作被打造成了纯粹的音乐游戏。游戏的玩法比较简单，只需要在左右两侧的音符移动到目标区域时点击按键即可。虽然还有同时按键以及长按键的操作方式，不过按键只分为左和右，熟练之后即便面对后期MASTER难度的歌曲也能游刃有余，总体来说难度不算高。需要注意的是长按键必须一直按着直到出现判定的字样，太过提前松手可是会被判定为BAD的（前提是在不使用道具的情况下）。

## 基本操作




或　移动到这里时按键即可的简单操作

使用两种按键的操作非常简单的音乐游戏，让你随时随地感受舞台的气氛！

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 点击L/方向键 | | 点击R/□/△/○/× |
| | 长按L/方向键 | | 长按R/□/△/○/× |
| | 同时按下 和 | | 目标区域 |

## 模式介绍

### STAGE

舞台模式，在这里玩家可以自由选择想玩的歌曲，按下L/R键可以切换歌曲难度，刚开始只有DEBUT和REGULAR两种难度，在REGULAR难度下打出A级以上评价出现PRO难度，在PRO难度下打出A级以上评价则会出现最后的MASTER难度。歌曲面板上会显示歌曲等级、歌曲速度、对应增加回忆点数的成员、作词作曲等信息，按下△键还可以看到该歌曲的游玩次数、连击数、最高分数以及评价。按下□键则可以快速前往BACKSTAGE界面。

## STAR OF FESTA



偶像等极达到C后开启本模式。参加为期5天的音乐祭典，而玩家的目的则是需要在5天时间内获得超过100000的人气投票数，达成目标后即可视为通关。祭典的时间为5天，每进入一次代表一天的行程，每一天需要选定3首歌曲进行连续演奏，完成后即代表结束了一天的演出，自动返回主界面。在进行每一天的最后一首歌曲前可以选择和其他偶像同台竞技，以该首歌曲的最终得分来判断胜负，胜利可以获得额外的投票数，当然失败了则要扣除一定的点数，另外如果获胜的话还可以获得该偶像的名片，可以在RECORD界面查看。和舞台模式不同的是，在选择了歌曲后还需要选择一名成员为该歌曲带来人气投票数加成的机会。将闪耀槽蓄满并成功进入回忆模式时会增加1000点投票数，之后每隔一段时间就会出现心型符号，出现的数量根据选定成员的回忆点数来定，不过最多只会出现5次，每次按中后都可以增加500点投票数，同时之前被选中的成员的回忆点数也会等量减少。一般来说，REGULAR难度下的歌曲在全连并且按中5次心型符号的情况下，可以获得7500左右的点数，3首歌加起来足以突破20000点数，5天下来达成目标不是难事。通关后会开启HARD难度，同时所有的歌曲可以选择PRO难度，将HARD难度通关后还会出现EXPERT难度，部分卡片只会出现在HARD和EXPERT模式中。另外需要注意的是，在这个模式里是无法提升成员的回忆点数的。

## BACKSTAGE

后台，在这里可以进行各种设定，在商店购买的道具也需要在这里进行设定后才可以在选择歌曲时按SELECT键对道具进行开启或关闭。除此之外，更换音符外形、更换目标区域外形、更换引导线外形、按键音、音符移动速度、是否开启镜像模式等诸多要素也在这里进行设定。

## SHOP

在商店中可以购买六大类物品，分别是道具、引导线、音符、按键音、目标区域和护身符。除了道具和护身符外，其他四项都是买来之后用于更换外形用的，这里就只列出道具和护身符的种类和作用。所有物品在偶像等级达到一定程度以及完成STAR OF FESTA的各大难度后自动解锁。




### 道具

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| ターゲットサポーター | 按键的判定变松 |
| ターゲットサポーター・Z | 按键的判定变松，使用时不产生消耗 |
| アイコンサポーター | 长按键提前松手也不会出现BAD判定 |
| アイコンサポーター・Z | 长按键提前松手也不会出现BAD判定，使用时不产生消耗 |
| キラメキ☆プラス | 闪耀槽增加幅度提升 |
| キラメキ☆プラス・Z | 闪耀槽增加幅度提升，使用时不产生消耗 |
| キラメキ☆ガード | 闪耀槽下降幅度减少 |
| キラメキ☆ガード・Z | 闪耀槽下降幅度减少，使用时不产生消耗 |
| ファンプラス | 完成歌曲后粉丝增加数量上升 |
| ファンプラス・Z | 完成歌曲后粉丝增加数量上升，使用时不产生消耗 |
| ちょ−ファンプラス・Z | 完成歌曲后粉丝增加数量大幅上升，使用时不产生消耗 |
| 思い出プラス | 完成歌曲后角色的回忆度提升量增加 |
| 思い出プラス・Z | 完成歌曲后角色的回忆度提升量增加，使用时不产生消耗 |
| ちょ−思い出プラス・Z | 完成歌曲后角色的回忆度提升量大幅增加，使用时不产生消耗 |
| シンプルライン | 引导线一直为直线 |
| シンプルライン・Z | 引导线一直为直线，使用时不产生消耗 |



## 护身符

| 名称 | 作用 |
| --- | --- |
| おまかせSOFのお守り | 在STAR OF FESTA模式里，选择歌曲时多出一个おまかせ的选项，选择后可以跳过该歌曲的演奏，而获得的投票数肯定没有自己打的高，不过可以用来跳过前两首歌直接挑战最后一首歌刷名片 |
| MCのお守り | BACKSTAGE追加MC的设定 |
| プチ思い出UPのお守り | 每人最多可蓄积10个回忆点数 |
| 思い出UPのお守り | 每人最多可蓄积30个回忆点数 |
| ちょ–思い出UPのお守り | 每人最多可蓄积50个回忆点数 |
| すごい思い出UPのお守り | 每人最多可蓄积99个回忆点数 |

## RECORD

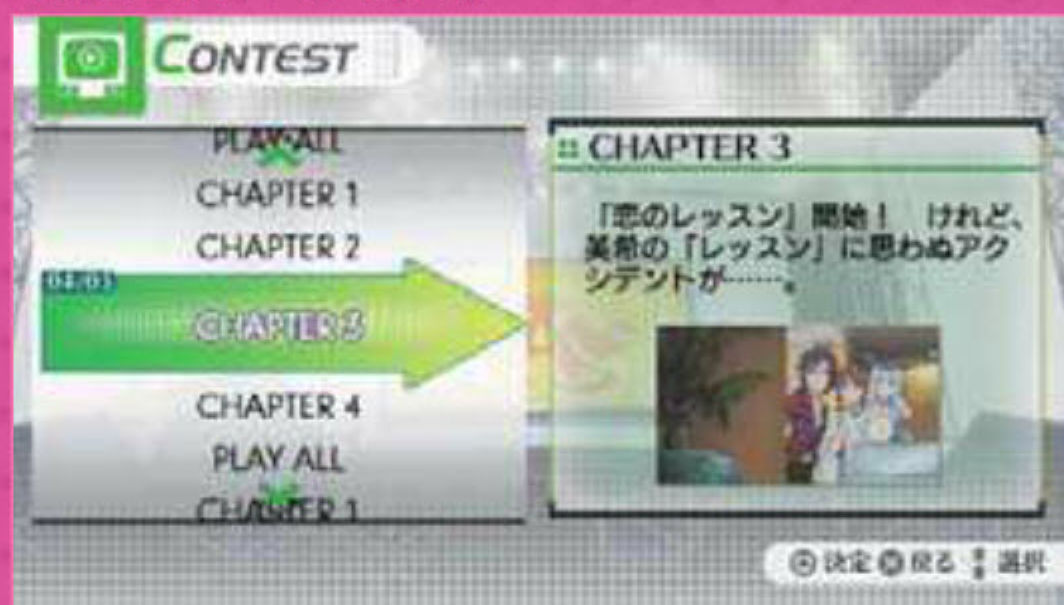
在这里可以查看游戏的各项记录，包括基本信息、角色的回忆点数、偶像等级、游戏资料、称号、获得的名片等。称号类似于成就系统，达成目标后自动获得。在STAR OF FESTA模式里获得的名片可以在这里查看详情，里面包括了该角色的各种详细资料。

## INSTALL

安装游戏，提高游戏的运行速度，不过即便如此，在选择歌曲以及完成歌曲后依旧会有较长的读盘时间。

## CONTEST

各个版本的片头动画都分为4个章节，除了第1章外，其余章节各不相同，在这里可以重温片头动画。




## THEATER

观看歌曲的背景动画，并且可以对字幕、演出模式等进行调节（演出模式需要购买护身符“MCのお守り”才可以进行调节）。

## 偶像等级

在STAGE模式里完成歌曲后，根据完成时的评价可以获得不同数量的金钱以及粉丝，而粉丝数量则决定了偶像等级。粉丝数量达到指定数量后，偶像等级就会提升，随着该等级的提升，可以在商店中购买到更多的物品，并且随着粉丝数量的增加，还会获得额外的金钱。

## 闪耀槽

成功按键后，闪耀槽就会不断蓄积，当其蓄满后会有星型符号出现在移动的音符中，成功按到星型符号后，闪耀槽被激活，此时背景动画会变成另一种版本。按键失误，闪耀槽会逐渐减少，归零后背景动画自动变回原始版本。另外，在STAR OF FESTA模式里，激活闪耀槽后还会出现心型的奖励按键。



## 回忆点数

在选择歌曲时可以看到歌曲面板中有角色的头像（显示765PRO ALLSTARS时代表包括所有角色），完成歌曲后，对应角色的回忆槽就会增加，每蓄满一颗心就代表一个回忆点数。初期每名角色最多只能蓄积5个回忆点数，购买特定的护身符后可以增加蓄积量，最多每人可蓄积99个回忆点数。回忆点数可以在STAR OF FESTA模式中当做奖励投票数来使用。



# 曲目

本作分为3个版本同时发售，3个版本中除了少数歌曲外，大部分歌曲都是版本独占曲目，想要获得完整的体验就得3个版本都玩个遍。值得一提的是，3个版本的金钱、已购买物品以及获得的名片是继承的。




## 共同拥有曲目

THE IDOLM@STER
自分REST@RT
CHANGE！！！！
MUSIC
READY！！
私たちはずっと…でしょう?

## 《甜蜜乐曲》独占曲目

I Want
いっぱいいっぱい
乙女よ大志を抱け
神SUMMER！！
GO MY WAY！！
shiny smile
シャララ
邻に…
Vault That Borderline！
魔法をかけて！
目が逢う瞬间
约束
ラ❤ブ❤リ❤
私はアイドル♡

## 《跃动音符》独占曲目

L・O・B・M
おはよう！！朝ご饭
きゅんっ！ヴァンパイアガール
キラメキラリ
スタ→トスタ→
SMOKY THRILL
Do-Dai
七彩ボタン
Next Life
Honey Heartbeat
Brand New Day！
ビジョナリー
フタリの记忆
ポジティブ！

## 《诱人曲调》独占曲目

エージェント夜を往く
edeN
オーバーマスター
ALRIGHT
风花
キミはメロディ
Kosmos, Cosmos
自转车
ふるふるフューチャー☆
まっすぐ
マリオネットの心
迷走Mind
Little Match Girl
relations

## 初回限定特典歌曲

The world is all one ！！







虽说游戏的操作方式非常简单，但是后期高难度歌曲想全连还是有点难度的。游戏分为3个版本发售，不过每个版本的独占歌曲数量较大，算起来歌曲总数还是比较够看的，就是读盘时间太令人纠结了。

# 游戏一品轩

收罗近期精品二线游戏

栏目主持：LIKY
文 Civily练

前段时间在网上看见有外国玩家自制在线版的《口袋妖怪》，本来以为这种自制型的游戏素质不敢恭维，结果经过朋友的推荐尝试了一下居然真的能玩，而且实际游戏体验并没有想象中那么差，基本上是照搬了《口袋妖怪》初代的整个结构，感兴趣的朋友不妨去尝试一下。

## 本辑游戏推荐 大红一师的传奇故事再次上演！

### T.A.C.英雄 大红一师

T.A.C.Heroes Big Red One

NDS ◆Storm City ◆SLG◆美版◆编号：6102

第二次世界大战已经结束了半个多世纪，这场战争对人类的影响从没因为时间的流逝而有所削减，而当年众多的传奇故事依然在世间流传。本作中的主角“大红一师”指的是美国陆军第一步兵师，这支部队在历史上曾是美国兵员最多且最重要的作战单位，二战中大红一师在欧洲战场的表现非常生猛，并且在北非、诺曼底海滩等战场都屡建奇功，以这支部队为主题改编的小说和电影也有相当数量。游戏以大红一师中一个班的作战故事为主线推进剧情，一开始的关卡就是大家耳熟能详的诺曼底登陆，玩家最多可以从众多队员中选择6名参与战斗，他们各自在力量、瞄准、速度等能力上有着很大区别，小C个人觉得行动回数是其中最重要的一项，在实际游戏中发现即使能力稍弱的如果每回合能走三次往往比那些能力超强却只能走两次的队员更好用。比如游戏中最让人头痛的就是那些机枪碉堡，只要暴露在其射程下基本就很难留下活口，能走三次的士兵可以跑出去扔完手榴弹再找个掩体躲起来，但走两次如果不能一次把敌人解决的话处境就相当危险了。与传统刀剑魔法式的SLG游戏不同，本作表现的是以现代武器作战，6个队员之间的配合相当重要，在游戏的战术选项下玩家可以为每个队员设定匍匐、半蹲、火力掩护等行动战术，丰富的变化让玩家能充分体会到团队配合的乐趣，并且让小C非常喜欢的是本作采用了类似即时战略游戏那样的半开地图设定，让关卡的探索性得到了不小提升，每次让小队行动前都得考虑很多细节，避免自己在突发的遭遇战中处于劣势。除开较为粗劣的画面和音效，本作在游戏节奏和策略性上做得很不错，丰富的变化和突发事件能让玩家全神贯注地投入到战火纷飞的战场中，喜爱军事题材的玩家不妨尝试一下本作。




▲登陆战一般都打得很艰难。




▲为了干掉那个机枪已经死掉好几个队友了。

推荐给：策略游戏爱好者·喜欢军事题材的玩家



说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

第一次看到本作的名字我还以为是遇到了XX广告，仔细一看还真是游戏名字，这也取得太直白了点吧！本作名字虽怪却也颇有意思，故事讲述了在单亲家庭长大的娜塔莉为了养活自己而没日没夜地工作，某天她收到邀请函与另外5人一起参加了盗取3000万美金的游戏，由于大家都有各种原因需要这笔钱，于是主人公们毫不犹豫开始了这次惊险的行动。本作的画面相对同类游戏要精细不少，每个角色的眼睛嘴巴都有细致的微表情刻画，背景动态的云朵、树叶也会给人很有生机的感觉。相对于本作巨细无比的音乐和音效设定，游戏的剧情系统就要精简不少，只存在靠好感度决定剧情的传统分支系统，6名可攻略帅哥对你的好感度都可以在菜单的“feeling”项中查看到，简约的系统结构让玩家能更集中精力投入到剧情当中，但不知道是不是厂商刻意突出了声优表现，游戏中有些角色的废话可真多啊，而且又没有快进功能，对于不喜欢的角色也就只能忍了。本作算是Idea Factory近期比较优秀的一款作品，幽默有趣的故事剧情再加上细腻的画面能让玩家以很轻松的心态玩下去。

## PSP 秘密财富 300天赚3000万美元的方法

コンフィデンシャルマネー ～300日で3000万ドル稼ぐ方法～

◆Idea Factory◆AVG◆日版◆容量：1.6GB



▲胡子大叔能杀伤不少少女吧。

**推荐给** 文字冒险游戏爱好者·对盗贼题材感兴趣的玩家

## PSV 模拟生态圈

Ecolibrium

◆SCE◆SLG◆欧版

PSN上的免费PSV游戏不算多，所以那些不要钱且概念新颖的作品往往能引起许多玩家的关注，而本作就是这样一款以打造自然生态系统为主题的免费模拟类游戏。在游戏开始的教程中我们可以了解到游戏的世界观和玩法，玩家需要利用不同的动物和植物去维持整个“伊甸园”的繁荣稳定，由于物种的适应力、再生能力、繁殖速度之间有较大差别，所以要维持生态平衡就要找出可以相容相克的物种进行配对，形成相对完整的食物链，而游戏中植物、矿物质、水和肉这四类资源是生态系统是否平衡的一个重要参考，比如肉变为负值显示为橙色后说明食草动物出现紧缺，点击右上角的图标进入实验室后玩家可以利用平时收集的能量生产更适合食物链的动物或调整物种的区域分布，以达到维持生态平衡的平衡。此外，在培育好一个生态系统后，游戏还允许玩家利用PSV的near功能去捕捉其他玩家放出来的野生动物或进行一些有趣的小游戏比赛。本作在“生态平衡”这个游戏概念上灵活运用了PSV的很多功能，新颖的设定一定能给喜欢尝鲜的玩家带来惊喜。


▲游戏中的物种设定与现实世界中相差较大。

**推荐给** 模拟类游戏爱好者·对自然主题感兴趣的玩家

## PSP 魔法洞穴

Enchanted Cavern

◆Alawar◆PUZ◆美版◆容量：156MB

Alawar是一家在业内很低调的厂商，专攻休闲类游戏，旗下的《疯狂农场》、《僵尸武士》等游戏系列在玩家中有着很高的人气，之前Alawar在移动平台推出的益智消除类游戏《魔法洞穴》近日被移植到了PSP平台。本作的剧情比较传统，传言在由宝石连成的洞穴中闪耀着强烈的光芒，一旦见到就会难以忘怀，玩家像许多人一样尝试着通过自己的努力寻找这个神秘的洞穴。游戏采用的是同色消除玩法，3个以上的宝石连在一起即可点击消除，在宝石与宝石之间夹杂着锁链、炸弹等道具，玩家如果能好好利用它们的属性能在消除时起到事半功倍的效果。本作最大的特点在于关卡中加入了许多解谜和挑战要素，除了常见的固定特定宝石外，有的关卡还会限制行动次数，这意味着每次消除都要尽量产生连击获得高分。总的来说本作并没有在消除类游戏的基础上做太大的创新，微妙的游戏节奏和平衡能在极具挑战性的情况下让玩家玩得很爽，益智类游戏爱好者不妨尝试一下这款游戏。



▲在时间紧急的情况时如何下手是个大问题。

**推荐给** Alawar家的粉丝们·益智类游戏爱好者

## 钻石小子3D

Boulder Dash-XL 3D

◆Reef Entertainment◆PUZ◆美版

本作原是去年在PC上推出的一款解谜益智类游戏，游戏超高的耐玩度和趣味性得到了许多玩家的赞赏，而近日这款作品被移植到了3DS平台上。本作的场景虽然主要是在阴暗的洞窟中，但3D效果和材质贴图的合理运用让画面的质感得到了突出，主角小机器人的表情和动作也绘制得颇为幽默。该游戏的规则不难掌握，玩家通过推方块在洞穴中探索收集钻石并要最终找到关卡的出口，除了躲避猴子或水泡怪等敌人外玩家还需提防滚动的石球。本作一共有五个模式，个人觉得其中的解谜模式最有意思，这个模式中的关卡看似不大却蕴含着许多精巧的设计，比如滚石的出现或敌人的位置都与取得钥匙的联系非常精密，玩家往往需要在仔细观察后制定好战术，精准计算好行走路线的时间，以防最终出路被堵死。此外，本作的怀旧模式也颇有特点，完全做成了8位机的画面效果，并且精简掉了许多正常版本拥有的道具和技能，让游戏真正回归到了最原始的状态。喜欢益智解谜类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲阴暗的洞穴中观察力一定要十分的好啊！

**推荐给** 原作的粉丝玩家·益智解谜游戏爱好者

## 尤达传奇 黄金天堂鸟

Youda Legend The Golden Bird of Paradise

◆Youda Games◆PUZ◆编号：6091

本作是Youda公司继《阿姆斯特丹的钻石诅咒》之后推出的又一部美式冒险游戏，这次玩家会驾驶飞机来到热带雨林，从当地土著的口中获取线索，寻找那拥有超能力的黄金鸟。游戏的画面风格有种美国西部特有的探险气息，狂野又不失细腻，在本作关卡中玩家需要按照屏幕上方的单词列表在场景中找到相对应的物品，一些重要道具被发现后会被收藏到手提箱中，它们一般用于解开一些关键谜题，比如铁杆可以用于撬木箱或石头，而羊皮地图则可指导玩家在神殿、洞穴等地点寻找宝藏。小C不得不吐槽的是本作一些东西实在藏得太变态了，就算使用放大功能慢慢观察也极易被迷惑，所以千万别浪费画面左方的那个蓝色小人，只要它的能量充满就可以给玩家进行提示，不然很可能在一个场景卡上半个小时。总的说来相对前作游戏的模式变化不大，多种连接剧情的小游戏也显得乏善可陈，还好游戏整体节奏和剧情发展控制的不错，玩家上手之后会有一直玩下去的冲动，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲只剩下最后一个物品了，到底在哪里呢？

**推荐给** 欧美冒险游戏爱好者·对寻宝主题感兴趣的玩家

## 雨果的历险

Hugo Den forsvundne Kaempe

◆Krea Medie◆ACT◆欧版◆编号：6099

本作是一个以环保为主题的动作游戏，故事讲述了人类不计后果肆无忌惮地伐木，森林里的巨魔发现了事态的严重性并决定向人类反击，为了制止这场悲剧雨果展开了一系列的冒险。本作看起来有传统的横版过关游戏的范儿，不过实际游戏中玩家更多的是在一个场景不大但却构造复杂的关卡中完成任务，玩家操作的角色有三个朋友，每次关卡开始玩家都需要跟他们对话接任务，每完成一个进度条都会涨一点，完全充满即可解锁开门过关，这些任务多是要求玩家寻找物品或杀死特定的敌人，而在画面的上方的进度条会显示物品和敌人的大致位置，玩家可以根据指引发现它们的踪迹。有了提示并不代表能轻松到达，关卡中的平台故意设置得很复杂，如果玩家想节约时间着急着连跳往往会不小心踩到多如牛毛的敌人（红色的那个触手怪真心看着恶心）或掉落悬崖，在时间限制的情况下花几秒思考下路线往往能比莽撞地跳跃收到更好的效果。本作的后期关卡极具挑战性，但是过于单调的任务设定和唠叨的语音让人有些容易失去耐心，喜欢平台动作游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲在森林中穿梭是一件惬意的事情。

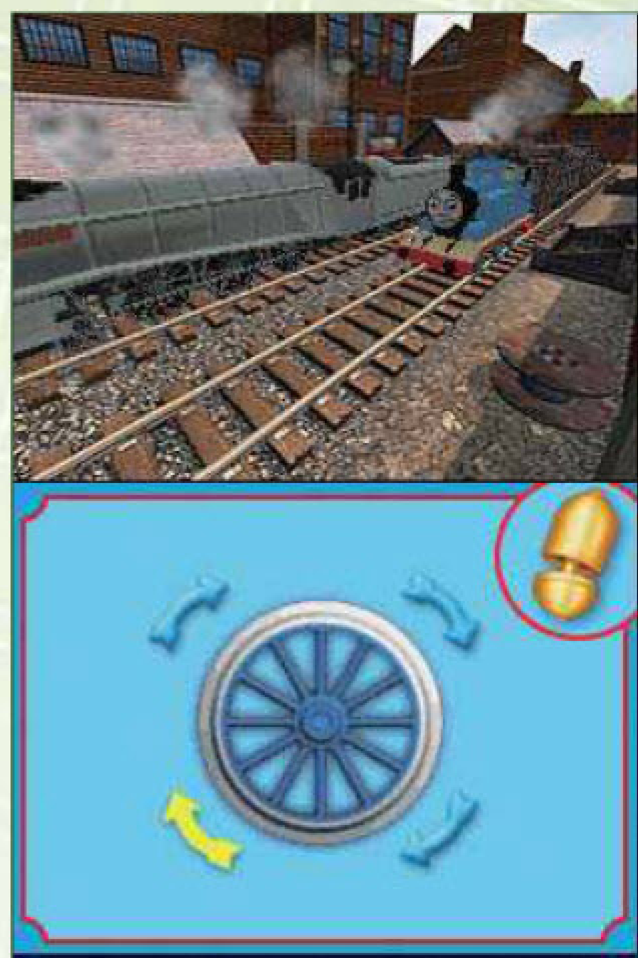
**推荐给** 对环保主题游戏感兴趣的玩家·动作游戏爱好者

## 托马斯和朋友们 铁路小英雄

Thomas and Friends Hero of the Rails

◆Barnstorm◆PUZ◆欧版◆编号：6093

由于这几年在央视和各个地方电视台的热播，《托马斯和朋友们》这部面向儿童的定格动画片在国内的人气得到极大提升，街边的玩具摊经常都能看到托马斯小火车的身影。本作大部分场景都忠实于原动画的，静态CG背景的采用让画面变得更加细腻，但带来的副作用在游戏中也十分明显，火车粗糙的建模和细腻的场景形成了鲜明对比，感觉根本不在同一个次元。由于是面向学龄前儿童，游戏自然是以轻松休闲为主，玩家可以通过在触屏上转动车轮（或者是方向盘？）来为小火车加速，在与同伴的竞争中除了激烈的你追我赶也存在许多温情，比如通过小游戏的方式可以为那些尘封已久的老火车头除锈，或为受伤的伙伴把掉落的火车烟冲重新焊上，此外，这些在剧情中发生过的小游戏都可以在主菜单中单独玩耍。本作的每个小关卡都有不少针对儿童的元素存在，能比较恰当的引导儿童的价值取向并锻炼手眼的反应力，非常适合家里面有小孩的玩家用来进行启发教育，而“《托马斯》系列”动画的粉丝们也不要错过哦。



▲托马斯的面部似乎做的有点变形啊。

推荐给：家里有小孩的玩家·原动画的粉丝们







●NBGI的人气游戏《偶像大师SP 思念之月》近日发布了汉化测试版。该版本只汉化了公共部分和秋月律子部分，还有多个角色的剧情文本等待翻译，期待已久的粉丝们不妨用该版本尝一下鲜。

●“《薄樱鬼》系列”的最新作《薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子与队士们》在近日推出。本作中玩家将扮演原作主角雪村千鹤，与新选组的队士们在“祭典”一起冒险并挑战各式各样的小游戏，在日常生活中的点点滴滴让彼此的感情渐渐变得深厚。

●近日登陆PSN的《病娇女友》是一款重口味解谜游戏，游戏中的女孩进入“病娇”状态后会让整个空间形成所谓的“病态领域”，玩家们必须通过重重挑战设法找出散布在这个病态领域中的“爱的碎片”，才能成功逃离这个病态领域让女孩们恢复原状。

●男性向恋爱游戏“《恋爱餐厅》系列”的最新作《恋爱餐厅4 夏之记忆》在近日推出。故事讲述了学生生活最后一个暑假，羽濑川太一因为堂姐羽濑川朱美打来的电话，决定到生养他的故乡游玩，和朱美再次相逢后因为阴差阳错意外地在朱美工作的餐厅Pia Carrot打起了工，在这里渡过了一个快乐难忘的夏天。



▲餐厅是一个产生爱情的地方！




●Level-5在2010年年末推出的RPG大作《二之国 漆黑的魔导士》在近日发布了了简体中文版，在该版本中除了魔法书外所有内容均已汉化，对正常游戏并没有太大影响，期待已久的粉丝们不要错过。

●以美国知名儿童电视台Nickelodeon为主题改编的益智类游戏《尼克罗顿小队》在近日推出，玩家可以和两个男女主角一起玩众多与图形和数字有关的儿童游戏，非常适合低年龄的游戏玩家用来启发智力。

●Arc System works近日推出的《梦想书店》是一款画面非常复古的模拟类游戏，在本作中，作为一店之长的玩家要与各个出版社打好关系以获得更多的新书销售权，在时刻注意热销书的库存情况的同时，玩家还要招收更多高素质的员工为顾客服务。




▲与可爱的你可罗顿小队一起畅玩mini游戏。

●改编自上世纪80年代经典动画的横版卷轴动作游戏《霹雳猫》在近日推出了欧版。游戏中玩家会扮演长着虎脸人身的Lion-O、Tygra、Panth策划逃离即将灭亡的家园，前往宇宙中的第三地球，并在那里同邪恶的巫师Mumm-Ra展开激烈的战斗。

虽然还没见到iPad mini的真机，但通过看网上的对比照片明显感到iPad mini比iPad 3薄好多啊，想必手感不会太差。网上有很多人吐槽iPad mini的定位，这种高不成低不就的规格确实不能满足很多人的喜好，不过从许多国外的评测来看mini能比较方便地装进衣服的口袋中，拿来看电子书查资料应该是个不错的选择，期待真机早点降临吧。

文 阿鲁 美编 咕噜

PSP/PSV | RPG | 角色扮演·机器人

| 纸盒战机W | | |
|---|---|---|
| ダンボール战机W | | |
| Level-5 | 日版 | 2012年10月18日 |
| 1～6人 | 4980日元 | 无对应周边 |

《纸盒战机》初代作品以其优秀的素质广受玩家的好评，如今该作的正统续作正式于PSP和PSV双平台登场。那么这次的作品有什么值得玩味的地方？是否依旧会给玩家带来惊喜呢？就让我们一起来看看吧。




# 系统详解

## 机体设置界面说明




1. 各部位部件名称
2. 机体损耗度，每进行一场战斗都会有所损耗，战斗中逃跑损耗则更多，可通过使用润滑剂（グリス）进行回复
3. 机体的血量，为0时则无法继续战斗
4. 机体的电量，任何行动都会消耗，耗光了也可以继续行动，但发动必杀时容易进入过热状态（无法冲刺和攻击）
5. 更换内部组件
6. 当前装备的主武器
7. 当前装备的副武器
8. 防御性能补正
9. 主武器装备栏，AT代表攻击力、DF代表防御力，英文字母代表移动速度
10. 副武器装备栏
11.LBX的重量

# 菜单解说




| 名称 | 解说 | |
|---|---|---|
| カスタマイズ | 进入机体组装界面 | |
| | LBX カスタマイズ | 给机体更换部件 |
| | LBX プレイヤ－ | 查看角色的武器等级和技能熟练度 |
| | 必杀ファンクション | 必杀技设置界面 |
| | バトルアイテム | 装备战斗道具 |
| | メンテナンス | 回复机体的损耗度以及对机体进行扩张 |
| パ－ティ | 查看玩家的队伍 | |
| | スキル | 装备技能 |
| | LBX のへんこう | 更换角色使用的 LBX |
| | ぶきじゅくれんど | 查看武器熟练度以及已学会的必杀技 |
| | さくせん | 变更作战方针 |
| | いれかえ | 更换出战成员 |
| メンテナンス | 回复机体的损耗度，一般选择第二项对所有机体进行回复，前期道具不多时可选择进入商店进行免费回复 | |
| シ－カ－ボ－ド | 留言板，详情见后文的“留言板 & 分支任务”部分 | |
| せんせき | 查看玩家的战绩 | |
| せつてい | 变更各种设定 | |

# 外部组件

LBX 的外部组件分为组成身体部分的头、胸、左手、右手、腿部以及武器和盾牌 7 个部分，组成身体的 5 个部分主要决定机体的血量、防御、优点属性和弱点属性，部分套装还会附加特殊必杀技。部分 HG 和 MG 部件（部件按珍稀程度分为 NG、HG 和 MG，越稀有的部件重量和防御越高，附带的技能越多，升级后成长率越高）会附加特殊效果，要自己组装混装 LBX 的话，优先选择附加技能好的部件会比较有优势。武器主要决定攻击力和攻击属性，盾牌则主要决定防御力和防御属性，不过基本都优先选择攻防较高的相关部件。需要注意的是每个部件都有对应的重量，这直接影响到机体的移动速度，一般来说防御力越高的组件，重量也就越重。不过游戏中有组件调整功能（**チュ－ンナップキット**），选择组成身体部分的组件时按□键可以调整组件的重量，防御力和组件的重量同时增减，玩家可以通过这个功能来平衡机体的能力。




# 内部组件

在菜单界面选择“**カスタマイズ**”→“LBX **カスタマイズ**”→“**コアパ－ツ**”可以给机体安装内部组件。通过组装内部组件可以提高 LBX 的各项性能。内部组件分为 CPU、核心储存器（**コアメモリ**）、马达（**モ－タ－**）、电池（**バッテリ－**）和辅助零件（辅助**パ－ツ**）五大类，其中 CPU 可提高某系武器的攻击力；核心储存器决定可安装必杀技和超必杀技的数量；马达决定了移动 BT 消费百分比（百分比越大，移动时消耗 BP 越快）和 C ゲ－ジ出力（C ゲ－ジ出力越大，必杀槽累积速度越快）；电池决定了机体的 BP 总量；辅助零件则可以在 LP、BP、防御力以及防御属性上附加能力，其中马达和电池的安装还对应异常状态耐性（按△键查看）。




纸盒战机W

## 机体内部扩张

内部组件需要玩家手动安装到 LBX 的体内，各组件的大小和形状不一，部件的性能越好，需要使用的空间就越多玩家要合理利用有限的空间来进行安装，尽量不要浪费每一个空格。需要注意的是，CPU、核心储存器、马达和电池必须放在中央绿色的空间内，周边的空间可以用来放置辅助零件。刚开始可安装内部组件的空间不大，玩家可以在商店购买道具“**コアボックス扩张キット M**”和“**コアボックス扩张キット L**”，然后在菜单界面选择“**カスタマイズ**”→“LBX **カスタマイズ**”→“**メンテナンス**”，选择机体后使用“CB 扩张**キット**”就可以扩大内部组件里的绿色空间。绿色空间越大，可以放置的马达和电池数量就越多，后期一些高级部件需要消耗的格子数量也较大，合理配置内部组件能让玩家机体的能力有很大的提升。

## 技能

本作新增的要素，随着角色等级的成长，可以学会各种技能，装备后可以提升玩家的作战能力。战斗获胜后，已装备的技能可以获得熟练度，达到一定程度可以升级，随着技能等级的提升，其发挥的效果也会随之提升。



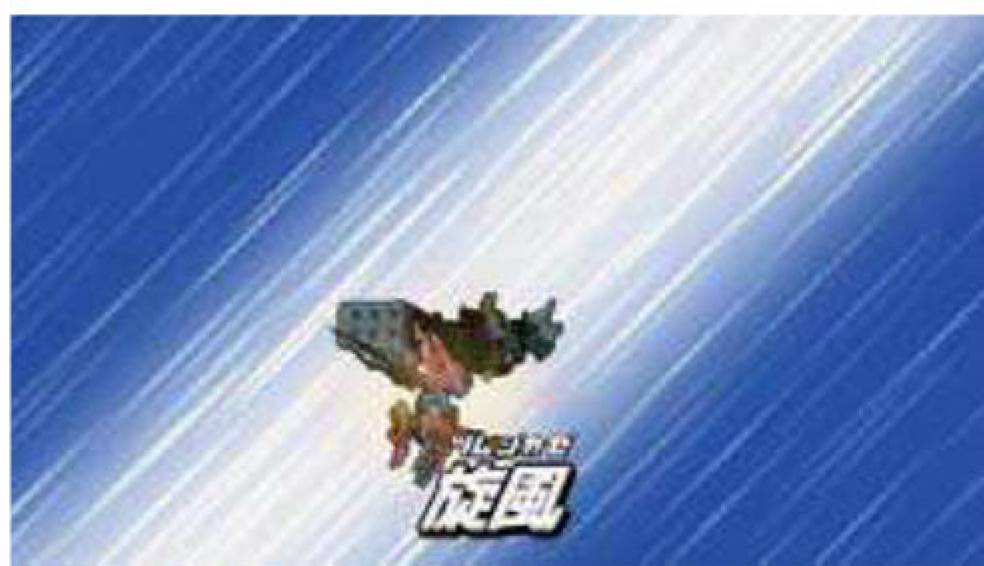

## 战斗道具

选择“**カスタマイズ**”→“LBX **カスタマイズ**”→“**バトルアイテム**”后可以给 LBX 装备战斗道具，战斗道具分为回复类（绿色药丸）、和攻击类（红色药丸），最多只能装备三种战斗道具，而且每种道具都有数量的限制，避免了“道具流”的打法。

## 组件的升级

对战胜利时，除了角色本身可以获得经验外，LBX 的外部组件也能获得经验。组成身体的 5 个部分升级后 LP 和 DF 会得到提升，而武器升级后则可以习得必杀技以及超必杀技。武器的等级是以种类来区分的，使用该种类的武器战斗胜利后才会获得经验，武器满级为 25 级，想全武器都练满要花费相当多的时间。

## 必杀技




在习得必杀技之后，在菜单界面选择“**カスタマイズ**”→“LBX **カスタマイズ**”→“必杀**ファンクション**”选项，在这里将必杀技装上之后，才能在战斗中使用。必杀技分为普通必杀技和超必杀技，必杀技的安装数量和种类与内部组件的核心储存器挂钩。使用必杀技要消耗对应数量的必杀槽（C **ゲ－ジ**），普通必杀技使用后会马上释放，不过敌人可以防御或躲避；超必杀技使用后会进行一段时间的蓄力，蓄力期间受到强烈攻击时会被打断，不过蓄力时受到的攻击不削减 LP，完成蓄力后发动超必杀技，无视对手距离造成伤害。对手使用必杀技时我方也可以进行躲避，后期的敌人也会使用超必杀技，此时要猛攻打断其蓄力。



## 商店

在许多地方都有商店，除了可以买到 LBX 的外部和内部组件以及各种战斗道具，还可以买到用于维护机体的润滑剂、扩张用道具以及战斗场景。本作删除了用于卖掉赚钱的硬币，不过可以通过 LBX 迷宫战大量刷出外部部件和武器，可以通过卖掉它们来快速累积资金。

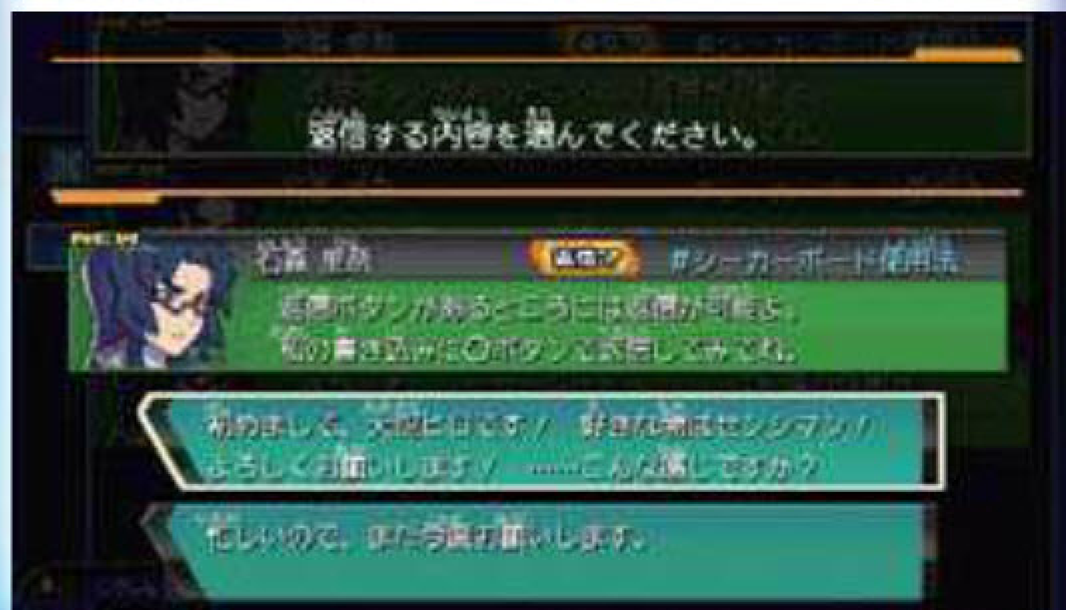



## 扭蛋机（ガシャポン）

在许多地方都有扭蛋机，花钱就可以抽取扭蛋。扭蛋机分为许多个系列，每个系列里主打的是某机体的套装，当然还会插入一些战斗道具和武器等。扭蛋机里的套装系列会随着剧情的发展而增加，当然价钱也会不断提升，不过这些套装的实用性都不高，前期就不要将钱浪费在这里了。

## 留言板 & 分支任务

在菜单界面选择“シ－カ－ボ－ド”即可进入。在这里，可以看到游戏中角色们的聊天记录，其中“タイムライン”为查看实时信息、“タグリスト”为查看特定的条目、“クエストリスト”为分支任务列表。在这些聊天记录中，某些人名的右边会出现“返信？”的字样，按○键确认之后会出现两个选项，如果选择正确就会就这个话题继续讨论，选择失败的话话题也随之失败，而本作中的分支任务就隐藏在这些需要“返信”的话中，并且回答时必须选择了正确的选项后才能将触发分支任务。之后就和初代作品一样，到指定地点找到委托人接受任务后才能正式开始完成。




# 战斗

战斗是本作的核心，整个流程几乎无时无刻不在战斗，因此在进行游戏前有必要先了解下战斗的相关知识。

## 操作说明

| 键位 | 说明 |
| --- | --- |
| 滑杆 | 移动 |
| 方向键 | 上方向为取消锁定、左右方向为切换锁定目标、下方向为切换武器 |
| □ | 攻击，配合方向键可使出多样的攻击方式，攻击时会消耗气力槽 |
| △ | 按住不放再按 L/R 为切换锁定目标 |
| ○ | 冲刺，需要消耗气力槽，可持续按住○快速移动也可通过点击○进行短距离冲刺，连续冲刺时气力槽和 BP 消耗得很快，要谨慎使用 |
| × | 跳跃 |
| L | 防御，防御对手的连续攻击时会造成防御崩坏，在对手攻击的瞬间防御可造成对手的攻击崩坏 |
| R | 使用必杀技，需按下 R 键后再按对应的按键发动必杀 |
| SELECT | 切换远、近视角 |
| START | 暂停游戏，按△键可更换同伴的作战方针，其他按键则对应已装备的战斗道具 |




## 战斗准备界面说明

1. 我方出战机体数量和信息
2. 敌方出战机体数量和信息
3. 进入队伍菜单
4. 进入设置菜单
5. 战斗开始
6. 更换场地
7. 逃跑

## 战斗界面说明

1. 小地图，红色为敌方机体，不过战斗场地通常不大，小地图实用性并不高
2. 同伴机体的头像和血量
3. 必杀槽，在电量有剩余的情况下，攻击命中敌人时会增加，地图上有时也会出现增加必杀槽的道具
4. 机体的剩余血量
5. 机体的剩余电量
6. 气力槽，冲刺和攻击都会消耗，一段时间不使用消耗气力槽的动作时会快速回复，当气力槽耗光时一定时间内攻击力和移动能力大幅下降并无法进行冲刺，效果持续到气力槽自动回复为止
7. 当前使用的武器
8. 备用武器




## 关于攻击

除了枪以外，所有的武器都可以进行连击，在本作中只要对手不受身就可以持续不断地对其进行攻击。进行攻击会消耗气力槽，不过只要控制好攻击节奏，可以做到敌人未起身之前蓄满气力槽然后继续攻击。攻击倒地的敌人攻击力会稍稍减少，不过如果能进行持续攻击可以压到对方几乎无法起身，因此压着倒地的敌人继续攻击在本作中是非常重要的。所有的武器都可发动蓄力攻击，蓄力时是不影响气力槽的回复的，某些武器（例如双手持剑）可以通过普通攻击配合蓄力攻击非常有效地压制敌人。

## 终极破坏

在对手 LP 不多时使用必杀技就会形成终极破坏，终极破坏不但可以造成更高的伤害，并且在战斗结束后还能获得额外的奖励，游戏后期的排位战需要通过这个手段来不断获得强力部件强化自己才能顺利完成更高难度的挑战。



## 受身

受到攻击倒地或浮空时按键即可受身。受身后有一小段的无敌时间，利用无敌时间可以进行反击或脱离对手的攻击范围。不过需要注意的是，受身会消耗一半的气力槽，在被对手围攻的情况下受身后建议立即往远处跑，在气力槽低于一半受身会直接导致气力槽空掉，由于在等待气力槽回复的这段时间内行动非常缓慢，很容易被围攻受到重创，因此在气力槽低于一半时建议不受身。

## 邀请战

调查模型店旁边或飞船1楼研究室的纸盒就可以打电话叫出朋友进行对战了。随着游戏的进程，可以进行对战的人数会逐渐增加，可以通关后再来挑战。

## LBX迷宫战

（LBXダンジョンバトル）

第4章开启，战斗的目的非常简单，在指定时间内消灭掉指定数量的敌人即可完成。每个关卡根据最终获得的分数分为金、银、铜杯三个等级的奖励，成绩越好，最后获得的奖励部件就越多，可以说这是个非常方便、快捷的刷部件的方法。开始游戏后，玩家要控制自己的LBX在横版的界面里移动，横版的场景里还会隐藏一些道具，在小地图上以绿点标明。需要注意的是，在LBX迷宫战里完成战斗后机体的各项数值均会保留，只有通过战场或者迷宫里获得的道具或者自己使用道具进行回复，在迷宫中碰到敌人后自动进入战斗，如果多名敌人在迷宫中的距离较近，那么进入战斗后不久他们就会作为增援立即加入战斗。LBX迷宫战的价格会随着等级的提高而增加，不过在关卡中获得金杯评价的话可以随机获得大量部件，其中还包括不少稀有部件，有空闲时间一定要在这里来多刷刷部件。

## 排位战

（ランキングバトル）

本作的排位战共有200场，通关后可以从第161名开始挑战，胜利后出现新的对手。排位战的难度很高，部分对战选手出现的机体血量非常多，加上同伴的AI很不给力，建议拿到强力的装备和足够的回复道具后再来挑战。在记录点选择“きょうりょく/たいせん”→“ランキングバトル”即可进行挑战，在排位战界面里，第一个选项为单人挑战、第二个选项为加入别人的队伍进行挑战、第三个选项是自己开房邀请朋友进行挑战，在情况允许的条件下，最好和朋友组队一起挑战比较保险。




## 关于武器

游戏中的武器分为剑、枪、拳刃（ナックル）、锤（ハンマ－）、单手枪、双手枪、火箭筒（ランチャ－）、武器腕八大类。其中拳刃、锤、双手枪、武器腕都是双手武器，装备后就无法再装备盾了。而且武器腕本身也是双手的换装部件，装备之后会强行拆掉其他手臂。

每种武器都有对应的物理属性和附加属性，物理属性分为斩、贯和冲三种，如果机体的优点属性和武器的属性吻合就会有攻击加成，如果对手的弱点属性恰好是我们的优点属性的话，那攻击伤害就非常可观了。附加属性分为火、水、雷、光四种，自身的附加属性数值越高，对手的附加属性数值越低，也会对伤害有所加成，并且还能附加各种异常状态，例如火属性的过热、水属性的浸水、雷属性的麻痹等。做好物理和附加属性的对策可以让战斗的难度大幅降低，不过比较花时间就是了。

## 遇敌模式




游戏中共有三种遇敌模式。第一种和初代作品类似，就是控制角色在地图上行进，不过敌人全部为可见式，不想战斗可以尽量绕开，不过一旦被敌人盯上就迟早会进入战斗，因为敌人跑得比玩家快。第二种遇敌模式是走格子，格子上有红灯的地方碰到必定会遇敌，除了红灯，格子中还有 LBX，这些 LBX 会到处移动，碰到后也会进入战斗，并且这种战斗无法逃跑。在这种遇敌模式里，玩家往往还要开启场景中的各种开关来搭路或者开启前往深处的门之类的。第三种遇敌模式就是 LBX 迷宫战，详情参见前文的“LBX 迷宫战”部分。

# 流程详解

## 第1章 LBXの反乱

**剧情** “变革者”事件已经过去了一年，经历过一系列事件后，山野伴也逐渐成长了起来，不过骨子里依旧是那个十分热爱 LBX 的少年。在前往参加 LBX 新品发布会途中的山野伴意外邂逅了玩格斗游戏 20 连胜，却因为奖品被掉包而开始学习 LBX 基础操作的大空广。热情的山野伴在教过大空广关于 LBX 的基本要领之后便赶去参加发布会，不过在会场，所有的 LBX 全部失控，开始对来宾进行攻击，而山野伴的同伴川村亚美与青岛和也都在这次的骚乱中被绑架。之后，自称“探测者”（ディテクタ－）的神秘组织通过屏幕向全世界宣布了他们想要统治世界的野心。另一方面，正在进行 LBX 训练的大空广突然感知到了会场的动乱，并及时赶到与山野伴一起行动，在“探路者”成员的帮助下夺回了作战司令部。另外战斗中遇到了帮助山野伴一起打倒了敌人的 LBX 操作员风摩桐户，不过他的目的似乎并不是摧毁“探测者”的野心，而是打倒他心目中的强者——山野伴。




**流程**

离开游戏中心前往“公园”，剧情后开始教学战斗。战斗基本没有难度，熟悉操作之后就赶紧解决掉对手继续流程吧。

↓

操作成员换为山野バン，前往“トキオシアデパート”，剧情后川村和青岛加入队伍。

↓

前往 5F 参加 LBX 新产品发布会，剧情后进行 3 对 3 的两连战。

↓

往楼下走，途中会有 LBX 游荡，接触后触发战斗。在 4F 触发战斗，这次的战斗为 1 对 2。

↓

剧情后操作成员换为大空ヒロ，前往 4F 触发战斗，战斗为 1 对 3，大空ヒロ操作的 LBX 血量减少到一半以后自动触发剧情。

在服装店里找到裤子，这里有游荡的LBX，可以练练级。

↓

前往楼下时触发剧情，然后在服装店右侧找到衣服，再度剧情后和山野バン汇合，之后进行2对3的战斗，优先解决掉使用机枪的杂兵就没什么难度了。

↓

战斗结束后触发剧情，山野バン获得新的LBX，之后通过工作人员入口一路往下，从最下方的门离开来到地下停车场。

↓

到A-3的2号停车位开启暗门，进入后一路往下遭遇2对3的战斗。

↓

在最底层通过秘密通道进入作战司令室，接下来需要进行连续三场战斗。

**BOSS战　Gレックス**

这次的战斗为三连战。第一场战斗将敌人任意机体削减到一定血量后开始关于必杀技的教学，之后才是正式的战斗。前两场是杂兵战，由于是以少打多，注意不要被敌人围攻。第三场战斗才是真正的BOSS战，对手只有两架机体，使用拳刃的Gレックス攻击速度较快，并且机体本身耐久较高，不过只要将其中一架机体的HP削减到一定程度后就会触发剧情，一架神秘机体作为我方增援登场，之后便是3对2的战斗，由于我方机体数量占优，战斗几乎没有难度。



## 第2章　世界への旅立ち

**剧情**

在山野伴和大空广的努力下，“探路者”夺回了自己的作战司令部，而一路帮助伴一行人的、代号为眼镜蛇（コブラ）的男子也说出了“探测者”正在全世界范围搜索并控制这些有能力的LBX操作者，亚美与和也显然也是被敌人看重了操作LBX的能力而被俘的，不过这个恐怖集团这么做的原因却不得而知。普通的LBX为了保证其安全，都装备了M回路，不过恐怖组织却利用这个漏洞反而控制了所有的LBX，为了对抗这个恐怖组织，山野博士专门设计了三架没有搭载M回路的LBX，其中两架已经在山野伴和大空广的手里，而第三架机体是涉谷武斗大会的冠军奖品，山野伴和大空广的下一个目标就是前往这里，与第三名同伴汇合。

通过高超的格斗技巧，花咲兰轻松获得了武斗大会的冠军，不过很快她和刚刚拿到的LBX就成为了恐怖组织的目标，危急时刻伴和广及时赶到，三人一起击退了来袭的敌人，经过交谈后花咲兰决定加入这个拯救世界的队伍。回到司令部和大家打过招呼后，很快便得到了亚美与和也行踪的消息，虽然最终失去了准确的追踪信息，不过可以推断




他们正在向A国方向移动。前往营救的途中，眼镜蛇分析敌人很可能是通过电脑来对LBX进行控制的，而这次飞行的目的地就是A国的NICS（次世代国际宇宙局的缩写）。大家正在休息的时候，突然传来了飞机失控的消息，经过调查后竟然发现是不明LBX入侵了飞机内部并控制了电脑，经过山野伴三人的努力，总算是夺回了飞机的控制权，众人有惊无险地到达了目的地A国。

**流程**

剧情结束后和山野バン对话，之后离开作战司令部，通过大地图来到商店街的模型店和店主对话。接下来是LBX更换以及内部组件更换的教学，根据店主的提示更换LBX以及内部组件，完成后和店主对话。

和店里的人对话后进行对战，胜利后店铺功能正式开启，并且可以调查店铺外的对战盒子进行邀请战。

前往シブヤ武斗馆，剧情后操作花ラン的LBX进行4场战斗，总体难度都不算高，第二场战斗为2对3，注意别被围攻，引开敌人各个击破。

战斗结束后花咲ラン加入队伍，前往トキシアデパート的司令部。

分别和コブラ、结城研介和石森里奈对话，然后和宇崎拓也对话，最后和山野バン和花咲ラン对话，之后队伍暂时解散，操作成员变为山野バン。

操作山野バン回家（住宅街），剧情结束后操作成员变为大空ヒロ。

前往商店街，在模型店门口和山野バン对话开启分支任务系统。

完成前两个分支任务筹集3万元后前往トキオシアデパート和门口的老人对话，将之前在服装店借走的衣服的裤子的钱还给他（大爷最后没有要钱，LUCKY！）。任务一：接受任务后先和模型店的沙希对话，然后和汉堡店的店长对话获得任务道具，最后返回模型店将东西交给沙希即可；任务二：接受任务后和トキオシア公园的星山对话，之后在对战中获胜即可。

返回大地图前往空港，在飞机上和コブラ对话，之后返回座位休息。

剧情后分别在化妆室、会议室以及格纳库消灭企图控制飞机的LBX。



## 第3章 Nシティ大搜查线

**剧情**

刚下飞机就被一名女生拦住要求和伴进行LBX的比试，当然凭伴的技术，很快就获得了战斗的胜利。在承认了伴的实力之后，这位名叫杰西卡的女生将众人带到了NICS总部，经过短暂的交谈后，NICS的长官表示愿意全力帮助伴一行人找到亚美与和也的下落。就在众人商议之时，A国所有的LBX发生了暴走现象，看样子“探测者”的魔爪已经伸到了这里。很快，“探测者”的发言人就发布了已经占领N市的消息，并要求A国总统立即退位，否则就会发动攻击毁灭N市。为了解除这次的危机，又是伴一行人行动的时候了，想要解除LBX的暴动就必须找到控制它们的发信源，经过一系列排查，最终将发信源锁定在了移动中的地铁。进入地铁后遇到的是我们的“老朋友”神谷浩介，不过对方被戴在脖子上的装置洗脑，貌似已经不认得伴了。经过激烈的战斗，大空广和杰西卡合力击败了神谷的LBX，解除了LBX暴动的危机。




**流程**

飞机降落后马上与ジャンヌD进行战斗，没什么难度的一战，靠近后猛攻，对方基本没有出手的机会。

和ジェシカ对话后前往NICS的指令室。

与NICS的长官对话，剧情后ジェシカ加入队伍。

控制山野バン小队前往中央公园，途中会有拦路的敌人，一路走到最深处触发剧情。

↓

控制大空ヒロ小队穿过第57号街道。

↓

前往ウエストゲート驿调查列车尾部，进入列车后往车头方向前进，在最深处进行战斗。

↓

在车头调查电脑。

**BOSS战 マスタ-コマンダド改**

本场战斗有3分钟的时限，敌人的血量很多，不过攻击欲望较低，并且倒地后几乎不会做出回避动作，我们只需要将其击倒在地一次就能在其起身之前回满气力槽将其再次击倒，对方根本没有还手之力。



# 第4章 ドラゴンタワーの再会

**剧情** 就在众人以为解决了事件时，列车突然飞奔了起来，如果不将列车停下后果将会非常严重。关键时刻，海道金操作他的LBX在隧道中设置大量的丝线，最终将列车强行停了下来避免了悲剧的发生。和海道重逢后，对方也表示愿意加入到对抗“探测者”的队伍中，回到NICS总部后，大家都为多了一个超强的战力感到高兴，不过除了海道这个惊喜外，杰西卡的父亲还为众人带来了另外一个惊喜，那就是传说中的超级黑客宅十字（オタクロス）也加入到了对抗“探测者”的队伍中。根据宅十字的调查，暴走的LBX都是被名为司令电脑的超级电脑所控制，而下一个探索到的司令电脑位置在中国。

由于LBX的暴动，迷你轨道公司的股份收到了严重的影响，现任社长宇崎拓也被迫下台。另一方面，伴一行人利用专机很快来到了中国，经过调查后将司令电脑的范围锁定在了繁华街附近，通过仔细寻找后终于在神龙塔(ドラゴンタワー)的顶层找到了目标，完成任务的同时也将被敌人控制的川村亚美给解救了出来。




**流程**

和マングース对话后海道ジン加入队伍。

↓

返回NICS本部，在指令室触发剧情后离开时选择“？？？”房间。

↓

与ジェシカ和オーウェン对话，之后前往指令室和オーウェン对话。

↓

在飞机上与オタクロス对话，之后前往驾驶室以及1楼的研究室，在研究室里可以使用商店功能。

↓

在研究室与オタクロス对话后进行训练战，对手是山野バン与海道ジン的组合，无论胜负都能触发剧情。

↓

返回座位等待飞机降落，之后前往1楼的控制室与オタクロス对话。

↓

前往繁华街，在ドラゴンタワー前触发剧情。

↓

在ドラゴンタワー门口发现门票被偷了，之后前往路地里，通过走格子来到左上方的店铺，途中以及店铺处都会触发战斗。

↓

拿到票后进入ドラゴンタワー，从右侧的门进入后继续走格子前往第二层。

在第二层试玩 LBX 迷宫战，之后从左侧的通道进入继续走格子来到顶层。

↓

通过断裂的道路后操作成员变为花咲ラン，在顶层遭遇熊猫进行 1 对 3 的战斗，敌人的攻击欲望不强，将ダ－クパンドラ的 HP 削减到一定程度后触发剧情。

↓

操作成员变为山野バン，与川村アミ进行 2 对 3 的战斗，完成战斗后进入巨大熊猫的内部解除程序。

↓

前往驾驶室与人工自能对话，然后选择飞往日本，进入空港触发剧情。

**BOSS 战　ダ - クパンドラ**

作为同伴的合体 LBX 除了个头大之外没有其他优势，趁其吸引火力的时候先解决掉两名杂兵，剩下的黑暗潘多拉就只有被虐的份了。



# 第5章　潜入オメガダイン

**剧情**

安顿好亚美之后，又迎来了新的同伴——灰原裕也，作为“变革者”事件的受害者，经过休养后他已经基本恢复，而这次是为了向海道金报恩而加入了对抗“探测者”的队伍。由于 LBX 的暴走跟 M 回路有关，花咲兰提出只要将 M 回路全部拆除就能避免暴走事件的继续发生，不过这个提议马上就被否定了，因为 LBX 管理机构欧米茄达因根据政府的要求编写了关于 M 回路的报告书，里面明确指出 M 回路与暴走事件没有因果关系，其理由是 M 回路只会接受到紧急停止 LBX 行动的信号，不会被其他信号所控制。不过从之前的两次事件来看，LBX 的确是被不明信号所控制，并且在 N 市发生 LBX 暴走时，曾发出过强制 LBX 停止行动的信号，不过也并没奏效，看来这份报告书里还有着不为人知的隐情，为了探明真像，就只有潜入欧米茄达因。

就在众人刚到达欧米茄达因所在的 L 市上空时，传来了埃及发生 LBX 暴走的事件，情急之下宇崎拓也决定分成两支队伍，伴、金和裕也跟他一起进入欧米茄达因进行调查，其他人则跟随眼镜蛇一起前往埃及解除 LBX 暴走事件。伴一行人有惊无险地走到了欧米茄达因的深处，在这里遇到了欧米茄达因的测试玩家风摩桐户并与其交战，就在众人快要到达司令电脑附近时，却被副总统带领的政府人员所阻止，副总统表示这里由于危及到国家的安全已经被封锁。虽然伴一行人被安全地送离了欧米茄达因，但也代表着之前的努力全都白费了。另一方面，大空广带队寻找藏在埃及的司令电脑，途中遇到了自称来埃及度假的五条，并最终在五条的帮助下解除了司令电脑对 LBX 的控制以及酒店的危机，并且大空广对自己能感知未来即将发生的事这一能力有了新的认识。

就在大空广一行人在为解除埃及地区 LBX 暴动事件而奔波时，欧米茄达因的会长却亲自出马要求与宇崎拓也见面。会长表示 LBX 的暴走与 M 回路无关，为了证明这一点，他将众人带到了之前差一点就能进入的房间，不过这里却只是 M 回路生产线的观察间，并没有众人所期待的司令电脑。由于没有任何证据证明会长耍诈，最后众人只能离开，而另一方面，A 国的总统和副总统为了是否扩展军事实力的问题产生了分歧。



## 流程

剧情后灰原ユウヤ加入队伍，在机舱里和宇崎拓也对话。

↓

前往 NICS 本部的指令室和オーウエン对话。

↓

和宇崎拓也对话，剧情后前往Lシティ。

↓

在机舱里和宇崎拓也对话，之后队伍分成两批分别进行任务，准备好之后再次和宇崎拓也对话开始正式的行动。

↓

操作山野バン的队伍，进入电影院，剧情后进入工作人员通路，通过走格子前进，途中会遇到不少敌人，问号房间里会进行类似LBX迷宫战的横版界面，敌人会不断出现，玩家需要达到指定地点才能过关，战前记得给 LBX 装满回复道具。最后的房间里会遭遇风摩キリト并进行战斗，这场战斗是和风摩キリト的单挑，将对方 LBX 的 HP 削减到一定程度时自动触发剧情。

↓

操作队伍变为大空ヒロ，前往カイル市街地，在三岔路口处三人分头行动，之后操作大空ヒロ一人继续前进，剧情后与ジェシカ等人汇合。

↓

继续前进来到酒店大堂，剧情后从记录点旁边的门进入地下，这里依旧需要走格子来到达目的地。

↓

最深处遭遇被控制的ゴジョー并与之战斗。

↓

前往司令电脑室解除程序，和コブラ对话后队伍解散。

↓

追着ゴジョー进入地下室触发剧情，之后继续跟着ゴジョー走到控制室的门前。

↓

与ゴジョー一起乘坐电梯，剧情后控制 LBX 在 3 分钟内攻击所有的控制器，使指示灯变为绿色。

### BOSS 战 シン・エジプト

三架机体的近身攻击都比较犀利，必杀技威力大不说而且用得很勤，被围攻的话非常危险。鉴于同伴的 AI 较低，让他们冲到前面去吸引火力，自己则在最短的时间内解决掉落单的杂兵机，只要保证同伴的 LBX 都被击坠前解决掉两家杂兵机，那么剩下的单挑战就没什么难度了。

# 第6章 アルテミスの長い日

**剧情** 众人在 NICS 汇合后马上就收到了关于“探测者”的新消息，他们的下一个目标竟然是暗杀 A 国总统，并且预告暗杀地点就在一周后即将举行的和平演讲上。由于和平演讲的场地也正是今年阿尔特米斯大会的会场，于是伴决定参加阿尔特米斯大会，暗中阻止“探测者”的暗杀计划。在阿尔特米斯大会上，伴一行人碰到了以前一起战斗过的乡田和仙道，并且将总统暗杀计划告诉了两人，两人当即表示愿意鼎力相助。一边在阿尔特米斯大会会场搜查可疑人员的行迹，一边作为参赛队伍进行比赛，在其他队伍的成员进行比赛时，伴一行人收到了关于暗杀者的消息，经过努力排查，在千钧一发之际干掉了暗杀 LBX，保证了总统的安全。

目光转向阿尔特米斯大会，由于伴和广同处于 E 组，为了晋级决赛，两组人马都使出了全力，最终的结果为平局，不过由于比赛十分精彩得到了观众的集体声援，组委会决定让两组人马同时晋级决赛。这次的决赛和去年的一样，为 6 人大乱斗，虽然广（笔者选的广路线）坚持到了最后，但最终被隐



藏起来的恶魔猫给打败了。虽然两组人马最终都没有获胜，不过众人都因为精彩的战斗感到十分开心，并且还结识了这届大会的冠军，非常有实力的选手——古城飞鸟。

### 流程

前往NICS本部的指令室和コブラ对话，剧情后和花咲ラン以及ジェシカ对话，最后再和コブラ对话，剧情后前往アロハロア岛。

↓

和ジェシカ对话，之后前往アルテミス。

↓

和山野バン对话，然后与前台的小姐对话报名参赛。

↓

到楼上和面具男对话，之后进入会场参加开幕式。

↓

和山野バン以及灰原ユウヤ对话，剧情后前往アルテミス进入看台。

↓

在アルテミス会场进行搜查，可疑的地方都用“！”注明了。

↓

在会场和山野バン对话，剧情后前往海边让LBX坐上飞行器巡视海面，之后在海底进行LBX战斗，由于战斗发生在水里，受到浮力的影响，机体跳跃后落下的速度较慢，这点需要注意。

↓

通过走格子来到迷宫深处进行LBX战斗，途中需要通过漩涡传送到其他出口才能继续前进。

↓

在选手入口前触发剧情，之后和宇崎拓也以及山野バン对话。

↓

开始E组的预选赛，操作成员变为山野バン，进入赛场进行三场比赛。

↓

操作成员变为大空ヒロ，进入赛场进行三场比赛。

↓

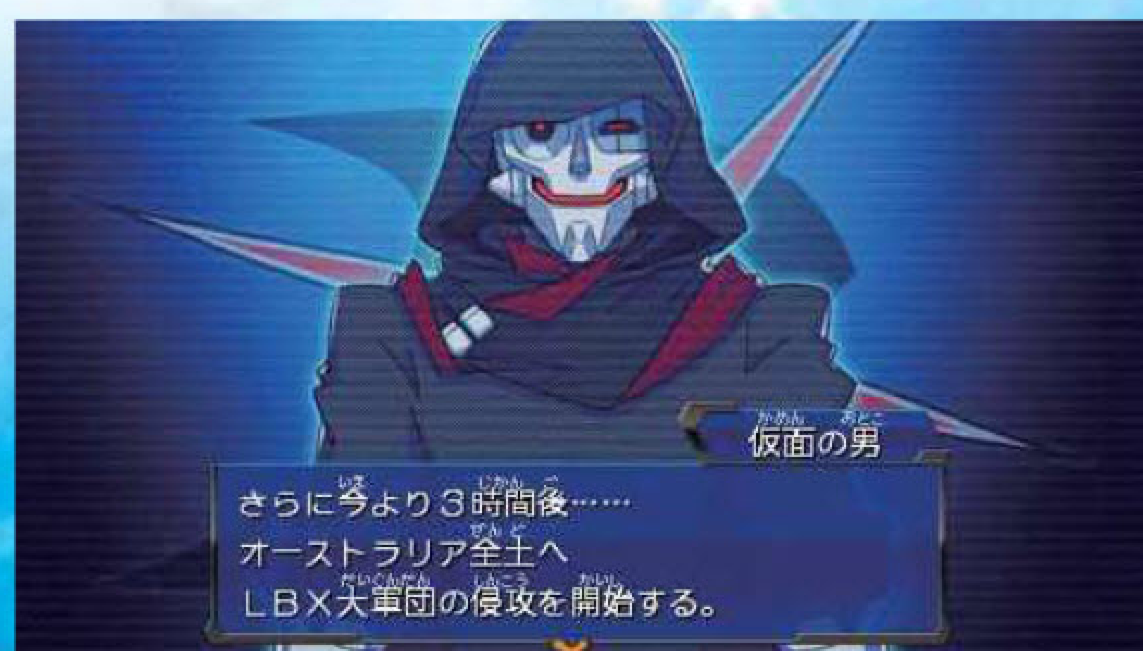
在大空ヒロ和山野バン中选择一支队伍进行之后的比赛，选定之后和山野バン（或大空ヒロ）对话，然后进入赛场进行最后两场战斗。最后一场决赛是5人混战，可以先远离混战区，等对手打得差不多了再上去捡漏，活到最后才是最终的胜利者。

## 第7章 战栗のLBXキラー

**剧情**

回到飞船上，宇崎拓也马上向伴一行人下达了任务，前往英国。不过这次的目的不是因为LBX暴动，而是让伴去见英国研究所里工作的父亲。见到山野淳一郎后，大家进行了简单的寒暄便进入了正式的话题。山野淳一郎告诉大家他在研究工作中发现了“变异结合型电磁石”，并将其应用到了新型LBX的开发，如果开发成功，这种超级LBX将成为非常有力的武器。除此之外，博士所开发的3架LBX还搭载了类似“V模式”那样的特殊模式，不过这次根据机体性能分为了重视速度的“强袭模式”（ストライクモード）、重视防御的“骑士模式”（ナイトモード）以及重视攻击的“烈焰模式”（バーニングモード）。

就在博士准备对三架机体进行更全面的改造时，传来了LBX暴走的消息，当务之急自然是优先阻止“探测者”的攻击。司令电脑的所在地很快就被探明，不过众人在钟楼里遭遇到了强大的LBX杀戮者，其能力远远凌驾于普通LBX，并且这种东西似乎对LBX有着莫名的仇恨，被它锁定的LBX最终都会被其毁灭。知道实力的差距后，众人在解除了司令电脑的程序就选择了撤退，就在博士正准备进行新型LBX的开发时，大群LBX再度袭来，不过奇怪的是这次的LBX暴走并没



有探索到控制源，之所以探测不到控制源是因为这次袭击根本就不是“探测者”所为，而是欧米茄达因的会长利用 M 回路的控制权搞出的假象。虽然他攻击天文台的原因是以为这里是“探测者”的潜伏地，不过跟他一起行动的木乃伊博士却是 LBX 杀戮者的拥有者，看来第三方势力已经在暗中悄悄崛起了。

**流程**

返回飞船，剧情后前往イギリス。

↓

在机舱和山野バン以及花咲ラン对话，之后进入 2 楼的研究室与山野淳一郎对话。

↓

将获得的可以开启特殊模式的部件装在机器上后和山野淳一郎对话进行对战。这场战斗主要是用来测试特殊模式的，没什么难度。

↓

前往ブリタニア时计台，通过走格子来到最顶层，往右走触发剧情，之后是和风摩キリト的战斗。

↓

剧情后与ワイバーン战斗，将其核心外的其他部位都破坏后触发剧情结束战斗。

↓

返回天文台和博士对话，之后众人将 LBX 交给博士进行改造，然后和コブラ、山野バン以及灰原ユウヤ对话

↓

众人的 LBX 有所变化，装备上厉害的武器和辅助部件后和コブラ对话开始守护天文台的战斗。

↓

全灭敌人后再度与ワイバーン战斗，胜利后和山野バン对话。

**BOSS 战　ワイバ-ン**

刚开始是用普通 LBX 与其交战，战斗一段时间后自动触发剧情，之后便需要控制合体 LBX 来战斗。战斗非常简单，合体 LBX 的攻击方式为远程攻击，不过弹药非常充足，并且攻击力相当强，围着敌人不断切换目标，把各个部位全部破坏掉即可完成战斗。




## 第 8 章　ディクタ－の正体

**剧情**　就在告别山野博士后不久，马上就收到了宇崎拓也的紧急报告，澳大利亚也出现了 LBX 暴走现象，当众人赶到澳大利亚时发现这里已经处于严重毁坏状态，并且“探测者”发表声明，表示很快将控制全世界的 LBX 进行恐怖袭击，这导致世界范围开始废弃 LBX，不过这样一来对“探测者”来说应该是非常不利的，这个组织对




全世界宣战的目的到底是什么呢？很快，宅十字就探明了司令电脑的位置，不过这次的司令电脑共有四台，分别在四架宣传用飞艇上，虽然可以控制飞艇的系统使其着陆，不过如何分配人员前往成了一大问题。好在川村亚美和八神英二及时赶到，于是顺理成章地分为 4 组人马，分别突入四架飞艇。

守护飞艇上司令电脑的人都是被“探测者”控制的以前的熟面孔，解除电脑程序后众人又在疑点较重的水中博物馆遭遇了被控制的古城飞鸟，不过之前一直作为敌人出现的 LBX 竟然帮助伴打败了飞鸟，而之后的情景更是让众人吃惊，“探测者”的首脑的真实身分竟然是山野淳一郎，接下来山野博士说出了更令众人惊讶的内幕。原来他一直伪装成“探测者”的身分在各地制造暴动，目

的就是为了让官方将目光锁定在那些司令电脑身上，而博士要对付的敌人是欧米茄达因，这个 LBX 管理组织企图利用通讯卫星“乐园”来引发战争，而所谓的通讯卫星其实是一个宇宙军事基地，这次在澳大利亚引发暴乱是为了阻塞交通，赶在欧米茄达因之前将伪装成通讯卫星的大型导弹给拦截下来，否则等地面的军事基地将这批导弹发射升空的话，接下来整个大陆都会遭殃，从而引发全面战争。

虽然事情比较复杂，但经过“探路者”和 NICS 的调查，最终也证实了博士的说法，并且在众人的努力下，切断了欧米茄达因所属巨型油轮上控制“乐园”的程序。经过调查，查到了这次事件有政府部门的人参与，而这个人正是 A 国的副总统，NICS 长官本想当场将其逮捕，结果没想到副总统早已起了反叛之心，招呼手下将长官和总统纷纷劫持了。

## 流程

与オタクロス对话，然后前往オーストラリア。



与山野バン和宇崎拓也对话，之后前往キャンベルン，剧情后川村アミ成为同伴，八神英二临时加入队伍。



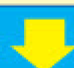
通过走格子到达飞艇着陆地点，途中道路会着火，着火的地点暂时无法通行，不过随着时间的推移火势会转移，想要收集宝箱内的物品就花点时间来回走格子等待火势的转移吧。



在飞艇内分别和守护飞艇的人对话进行战斗，结束战斗后控制山野バン解除电脑程序。



前往水中ミュージアム，通过走格子进入这里的秘密通道和古城アスカ战斗，将其 HP 削减到一定程度后青岛カズヤ会作为我方的援军登场。



在秘密通道里继续前进到最深处触发剧情，之后返回ダックシャトル和 1 楼研究室的宇崎拓也对话。



和山野淳一郎对话，然后前往 A 国的 NICS 本部，在指令室和青岛カズヤ和コブラ对话，接下来和オーウェン对话，结束后青岛カズヤ和古城アスカ成为同伴。



前往フューチャーホープ号，剧情后进行 LBX 战斗。



完成战斗后进入附近的房间，之后通过走格子来到最深处遭遇ワイバーン。

## BOSS 战 ワイバ-ン

这次是一场硬战，依旧需要首先将其核心以外的所有部位先破坏掉，这样它的核心就会一直暴露在外面。不过这场战斗的难点在于 BOSS 在乱动的同时，锁定的位置会不断变化，这要求玩家手动切换到正确的攻击目标后立即发动攻击。在最后攻击核心时建议用不锁定的方式来进行攻击，这场战斗难度不高，拼的是耐性。



# 第 9 章 大统领を救え！

**剧情**

虽然成功阻止了巨型油轮上的发射信号，不过这只是欧米茄达因所制造的连接“乐园”的设施，除此之外，A 国的国防基地可以控制 A 国所有卫星的行动，其中也包括了“乐园”。知道国防基地卫星控制权密码的只有总统一人，不过令人绝望的是目前已经联系不到总统了，由于副总统的阴谋已经败露，大家推断很可能总统已经被绑架了，而地点自然就是国防基地内。为了救出总统以及保证卫星不被副总统控制，众人潜入了国防基地，在里面大家见到了安然无恙的总统以及 NICS 的长官，根

据总统的叙述，原本副总统已经准备对两人下杀手，不过却被突然出现的风摩桐户给打断，作为欧米茄达因测试玩家的桐户还说出了会长已经死亡的消息，看来想统治世界的欧米茄达因会长最终只沦为了副总统阴谋的跳板。由于桐户和副总统之间起了冲突，这两人以及 LBX 杀戮者的创造者木乃伊博士已经从密道逃跑，而木乃伊博士的真实身分，大家猜测是之前和巨型导弹“撒旦”一起坠落却奇迹般生还的桧山莲。

虽然总统的安全得到了保证，不过副总统和桧山莲已经乘坐火箭前往太空，根据火箭的行进轨迹推测出他们的目的地就是“乐园”，只要他们到达“乐园”即便不需要卫星的控制权密码也能对其进行控制，并且还能强行启动由大空广的母亲所制造的超级电脑，这样一来全世界就真正笼罩在他的威胁之中了。就在这时，“探测者”的首脑面具男再次出现在荧幕上，并且向众人展示了“乐园”无比强大的攻击力，仅仅一击就让一座小岛灰飞烟灭，并且威胁全世界向“探测者”投降，否则就开始进行无差别攻击。“探测者”只给出了 6 个小时的事件让各国首脑思考，而 A 国总统所在的 NICS 基地被“乐园”给强行封闭了起来，不但里面的人员无法外出，就连通讯信号也被完全屏蔽。很快，身在宇宙的 A 国副总统便发表声明呼吁各国武装起来对抗“探测者”，虽然 NICS 以及总统都知道这是副总统自导自演的闹剧，不过由于消息被封锁，无法传达给外界。为了拯救全世界的安危，伴一行人决定前往宇宙阻止副总统的阴谋。




**流程**

与ジェシカ和大空遥对话，剧情后和山野淳一郎对话。



前往驾驶室和人工智能对话飞往 A 国 L 市的国防基地。



通过走格子在国防基地里前进，需要注意的是在本栋部分出现的敌人较多，并且几乎不可避免战斗，要做好持久战的准备。



在控制中心前触发 LBX 战斗，对手是远程攻击型，并且我方 3 对 1 很占优势。



剧情后追着山野淳一郎离开基地，之后返回 NICS 本部的指令室，然后前往マスドライバー设施。



前往 1 楼研究室和宇崎拓也和山野淳一郎对话，剧情后和大空遥对话，接着离开飞船，和飞船外面的山野淳一郎对话。



前往飞船 2 楼的客舱，剧情后通过走格子防守敌人的进攻，消灭一定数量的敌人后触发剧情。

# 第 10 章 宇宙の小さな战士たち

**剧情** 众人有惊无险地到达了宇宙，不过剩下的时间已经不多了，再有 3 个小时“乐园”的能量就能完成蓄积，而下一个攻击目标很可能是被封锁起来的 NICS 总部。经历千辛万苦终于到达了“乐园”的中心部分，原本以为打到了副总统一切都结束了，没想到一旁的木乃伊博士临时反水，夺走了副总统手中的 LBX。拿掉缠在身上的绷带后，大家发现原来木乃伊博士并不是大家猜测的桧山莲，而是他的妹妹桧山真实。真实为了完成哥哥的遗愿，准备利用“乐园”毁灭地球，紧要关头伴一行人出手阻止，并最终打消了真实想要向世界复仇的想法，小英雄们再次拯救了世界。



## 流程

到飞船1楼研究室，剧情后进入成层圈，再次剧情后进入宇宙空间，之后通过走格子的方式消灭不断出现的敌人，完成几场战斗后山野バン一行人的LBX改装成功，之后控制山野バン的队伍清理掉剩下的敌人。



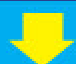
前往パラダイス轨道上开始突入，剧情后来到飞船1楼的控制室，驾驶LBX进入卫星。



在通路尽头和风摩キリト进行LBX战斗，由于我方更换了LBX，能力很强，因此这场战斗难度并不高，即便是面对对方的强化形态也能轻松压制。



所有成员分成4支队伍，玩家控制バン、ヒロ和アスカ组成的队伍走格子寻找控制室。



在基干部深处触发剧情，之后进行LBX迷宫战，完成后进行LBX战斗。



一路往上来到控制室前，准备好之后进入开始最后的决战。

## BOSS战 最后的战斗

从进入控制室后就开始连战，一共有五场战斗，下面分别对五场战斗进行解说。

**第一战：**由川村ミア、海道ジン和青岛カズヤ对战LBX杀戮者ワイバーン。这个家伙之前对付过很多次了，方法就不再赘述了，需要注意的是这支队伍中可能有以前从来没有使用过的LBX，提前将辅助部件、武器以及战斗道具装备好再进行战斗。

**第二战：**由古城アスカ、灰原ユウヤ和ジェシカ对战LBX杀戮者ミノタウロス。这个大家伙攻击力和攻击范围都很广，每隔一段时间会跑到坡上补充武器，此时要立即攻击双手的武器，不然接下来放出的招式即便是防御住也会受到较大的伤害。由于其攻击范围较广，因此自己操作的LBX建议选择威力较大的火箭炮作为主攻，快速将其身体的各个部位破坏后再换成近战武器攻击核心。建议此战给所有成员装上比较高级的回复道具，在同伴牵制BOSS的时间让其尽快露出核心。这家伙的核心位于两只手臂，攻击起来和ワイバーン相比相对容易。

**第三战：**由山野バン、大空ヒロ和花咲ラン对战副总统，这一战就比较轻松了，由于是同体型的LBX战，虽然对方的攻击力较高，不过我方人数占绝对优势，可以直接压着对方打。将其HP削减到一定程度后自动结束战斗。

**第四战：**对战的LBX依旧是ゼウス，虽然操作者换成了桧山真实，不过我方依旧人数占优。这次的ゼウス会使用范围很广的全体超必杀，不过伤害仅仅1500左右，而附带的麻痹特效也最多只是让我方多挨几下打而已，对其疯狂压制的话，全程也最多能放出两次超必杀，只要回复道具充足就完全没威胁

**第五战：**对手虽然换了个名字，其实基本就是LBX杀戮者ワイバーン换了个颜色而已，只是多了一招升空后发射激光。我方虽然只有大空ヒロ和山野バン两人，不过对付这种大家伙本来也不指望人多，反正也是最后的战斗了，装上最好的装备和道具开战吧。






和初代作品相比，本作在不少细节上做出了变化，倒地后可以继续攻击的设定让战斗变得非常爽快，流程中大量的剧情插入也让整个游戏玩起来颇具看点，PSP能和PSV联机更是显得非常厚道。不过遗憾的是同伴的AI依旧低下，并且战斗时还会出现机体消失、冲刺时被卡住等BUG，与LBX杀戮者的战斗更是会乱锁定目标，希望这些问题能在加强版中得到解决。游戏通关后会开启上位的排位战和LBX迷宫战的第4个系列，同时商店和扭蛋机里更新可入手的机体。本作的排位战增加到了200名，并且难度也很高，打起来非常花时间。可以说通关只是游戏的一个开始，离完美的道路还非常远。




作为系列首次登陆PSV平台的作品，本作的整体素质只能算是中规中矩。虽然相比起家用版而言，掌机版的《自由使命》并不能算是原汁原味的《刺客信条》，但流畅的动作和丰富的要素足以让初次接触系列的玩家体验到系列的精髓。此外本作从另一个角度对系列的世界观进行了补充，因此可以说是粉丝们不得不玩的作品。下面就让笔者与各位一起化身为爱与正义的女刺客——艾芙琳，一同来完成追寻“自由”的使命吧。

文 狼来了 美编 Juxi

# ASSASSINS CREED III LADY LIBERTY



| PSV | ACT | 动作 |
|---|---|---|
| 刺客信条Ⅲ 自由使命 | | |
| Assassins Creed III Liberation | | |
| Ubisoft | 美版 | 2012年10月30日 |
| 1人 | 39.99美元 | 无对应周边 |

# 系统解析

## 基本操作

### 通常操作

| 操作 | 行动 |
|---|---|
| 方向键上 | 鹰眼模式 |
| 方向键左 | 在注视模式中切换艾芙琳处在屏幕中的左右位置 |
| 方向键右 | 进入连杀模式 |
| 方向键下 | 给武器装填弹药 |
| □ | 攻击/暗杀 |
| ○ | 接触目标/推开或擒拿目标 |
| △ | 使用武器或道具 |
| × | 爬/在高调行动中跳跃/信仰之跃/快速步行/足踢攻击 |
| 左摇杆 | 控制角色的移动 |
| 右摇杆 | 调整视点 |
| L | 点击L进入注视模式，长按L维持该模式 |
| R | 高调行动状态 |
| START | 进入游戏菜单 |
| SELECT | 开启大地图 |
| 触控 | 可以进行点击、拖动等操作 |

### 战斗中的行动

| 操作 | 行动 |
|---|---|
| □ | 通常攻击 |
| △ | 使用装备中的武器或道具/装填子弹；个别武器如吹箭需要长按△锁定，松键射击 |
| ○ | 长按为防御，在特定的时机下点击为防守反击，后详 |
| × | 足踢，可以将敌人打倒在地 |

### 武器选择界面

| 操作 | 行动 |
|---|---|
| 点击画面右下角的武器圆环图标 | 打开主、副武器选择界面 |
| 左/右摇杆 | 在武器选择界面中选择主、副武器 |
| ×/点击 | 选定主、副武器 |
| ○ | 退出该界面返回游戏 |

## 游戏画面说明




1.当前身分：周围有颜色的圆环表示通缉度。
2.体力槽：一段时间内不受伤后体力会自动回复。
3.小地图：该地图会显示当前任务目标、敌人、商店等图标。
4.距离：该数字表示距离目标还有多远，除了任务中的目标外，玩家还可以在大地图中手动设定目的地。
5.操作提示：注意个别操作提示不正确，比如在水里按着R键会提示按×键加快游泳速度，但按×键会发现其实没有效果。
6.提示信息：虽然图片里没有显示，但在特定的情况下会在操作提示的下方显示出操作、小知识等提示信息。
7.当前装备武器&连杀槽：圆环里的左边是主武器，右边是副武器，点击该圆环会进入武器选择界面。
8.当前金钱
9.当前任务内容：任务中会提示玩家当前需要做的事情，没有接任务时则会提示玩家去接任务。

## 常用系统解析

### 高调行动状态

高调行动状态是系列的特色，只要按着R键就可以一直保持这个状态。该状态下推动左摇杆后通常的步行会变成奔跑，而且只要迎面靠近可以攀爬的建筑物或其他物体，艾芙琳就会自动往上爬。在高处奔跑时玩家基本不用担心自己会冲出边缘摔死，因为只要边缘附近没有可以跳跃的平台，那么艾芙琳就会呆在边缘不动。另外在奔跑中靠近NPC后按○键可以使出飞扑将目标扑到在地，流程中有个别地方需要用到这个动作。

### 跳跃/信仰之跃

通常的步行状态下是无法跳跃的，只有在高调行动状态下，角色才可以在奔跑的途中使用跳跃。一些距离较远的地方，奔跑时是不会自动跳过去的，这时候就需要玩家手动进行跳跃了，不过如果距离实在是太远的话还是无法跳到对面的。另外在游戏的中期取得鞭子后，遇到一些跨度较大的地方，可以观察上方，如果有L+R+X的提示出现，那就表示可以利用鞭子来实现长距离的跳跃，操作是在边缘附近向前奔跑时按×键。

只要在特定的高处边缘使用一般的跳跃，艾芙琳就会展开双手从空中飞跃而下，合理使用这种跳跃能节省不少下楼的时间。使用的前提条件是正前方的楼下有草堆、可供游泳的水里之类的安全落点，所有的鸟瞰点都可用信仰之跃，一些距离草堆较近的楼顶也可以。

## 暗杀

暗杀分为两大类，第一类是将目标一击必杀，但是因为动作过大会被周围的其他敌人发现，这种暗杀的动作会根据玩家当前手持的武器和所在的地方发生一些变化；第二类同样是将目标杀死，但主角会不动声色地完成暗杀，所以就算尸体被周围的敌人发现，敌人也不会察觉到是艾芙琳干的。

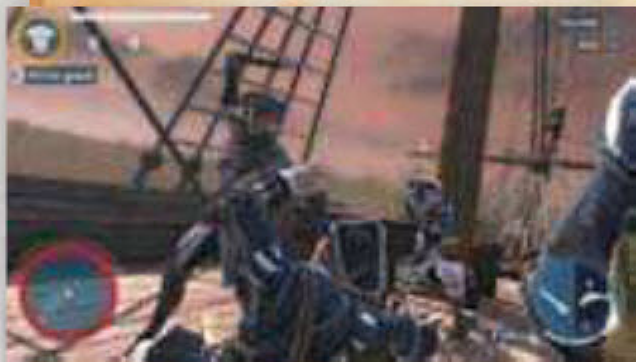
**高处暗杀：**位于目标上方不远处可发动，武器不限。
**悬挂暗杀：**悬挂于建筑边缘待敌兵靠近时可以发动，在流程中的个别地方需要依靠它来完成任务，暗杀成功后敌人的尸体会被艾芙琳丢到楼下。
**拐角处暗杀：**躲藏在拐角处时只要敌人靠得够近，此时按□键就会将敌人拉到拐角处杀掉，动作结束后敌人的尸体会被挪到刚才玩家所处的位置。
**隐藏/伪装点暗杀：**躲在草堆里、混在奴隶中、坐在长凳上等情况下如果有敌人靠近，
**隐密暗杀：**武器限定为袖剑，与敌人在贴身距离时按□键，主角就会以极小的动作将目标杀害，而且目标在短短的几秒内还会继续处于站立的状态，这种暗杀的使用频率非常高。注意使用时一定要离目标够近，而且最好不要在以奔跑靠近目标的时候按□键，否则很容易变成一般的暗杀。

## 基本战斗

一般的敌人都可以连打□键来对付，但遇到会防御的敌人时通常攻击就会失效，使用烟雾弹可以使敌人进入短暂的无防备状态，但如果从正面攻击会防御的敌人，还是有一定的几率被对方挡下来，因此当这种敌人处于无防备状态时，玩家要尽量绕到侧面或背后进攻才能保证将其一击必杀。

敌人的大部分通常攻击都可以通过长按○键防御，个别敌人会使用无法防御的投技。如果在敌人攻击的瞬间按○键，那么会触发防守反击的系统，此时画面会变为灰色，时间也会变慢，持续约1秒左右，期间如果输入○/×/□/△会使出对应的派生的动作，分别是：

○：将对手推倒，对部分敌人无效，推倒后靠近敌人按□键会实现一击必杀的倒地追击，对任何敌人都能生效。除了防守反击后按○键外，如果用×键的足踢攻击命中同一个敌人几次，那么敌人也会倒地，不过该动作基本没有实战意义，因为不会防御的敌人可以直接按□键干掉，会防御的敌人足踢对他们又无法生效。
×：缴械或反击，如果敌人手上没有武器，会直接将他干掉；如果对手装备了武器，会将他的武器卸掉，自己处于空手状态时会将武器抢过来。
□：主武器反击。
△：副武器反击，在装备的副武器无法用于反击时，系统会自动默认使出主武器反击。



三种反击成功发动后艾芙琳都会使用华丽的动作将对手一击必杀，注意防守反击对部分敌人无效，反击他们反而自己会受到伤害。如果在战斗中不幸被敌人从身后束缚住，可以按□键挣脱。

## 连杀系统

武器图标周围的圆环是平时较难注意到的连杀槽，随着时间的流逝或各种杀敌行动，连杀槽会自动蓄满并处于点亮的状态。此时在战斗中按方向键的右即可触发连杀系统，接下来屏幕会变暗，时间停止，玩家要点击屏幕中敌人头上的图标，剑形的图标表示将用主武器击杀，枪型的则是用副武器，选好要连杀的目标后再按×键就会进入特殊的杀敌演出，如果想放弃连杀可以按○键。

连杀槽最多有4格，这表示连杀的次数上限为4次，每把武器都有固定的连杀次数，玩家可以在武器菜单中查看。连杀敌人的数量除了跟连杀槽的格数有关系以外，敌人之间的距离也会对连杀次数产生一定的影响，如果第一个击杀的敌人离人群较远，那么在点了这个敌人之后其他敌人头上的图标就会消失或者变成枪的图标。

## 特殊行动

### 偷窃

先靠近偷窃的对象然后按L键进入注视模式，此时持续往一个方向划动背触板就会进行偷窃，不同的对象对玩家划动背触板的速度要求也有所不同，具体需要玩家自己去体会。偷窃时画面中会显示偷窃图标，蓝色的格数表示该对象可以偷窃的次数，红色则表示偷窃失败，偷窃时如果连续失败多次，那么该名目标会进入无法偷窃的状态，需要经过一段时间或偷窃远处的其他的对象之后，才可以回来对该目标再次进行偷窃。

### 划船

划船的操作是按×键或往下方向划动背触板就可以使独木舟加速，往上方向划动背触板减速，左摇杆控制独木舟的方向。

### 潜水

在一般的水面上按×键可以潜水，一段时间后艾芙琳会因为缺氧自动浮出水面，潜水中处于消失的状态，也就是敌人无法看见玩家。在流程的后期需要玩家深潜入水底进行移动，在水面上长按×键就会一直往下潜，松键后再按×键则为上浮，左摇杆对应前后左右游动，想游到指定的地方需要借助右摇杆来调整视角，籍此来改变游泳时的方向。无论在水面还是水底，长按R键都可以加快游泳的速度，在水底时画面中会出现氧气槽，氧气耗光后再过2～3秒，艾芙琳就会窒息身亡。

### 撕开信件

撕开信件时用两个手指同时从左往右触摸前后屏画面中标示的虚线位置即可。

### 解读密函

解读密函的方法是将PSV的摄像头对准光源，然后将PSV与光源保持平行并上下左右移动PSV，待右下角的调节器亮起后，触碰调节器并拖动它旋转，期间注意听声音，如果调节器移动到正确的位置，那么会发出不同的声音。不过就算不听声音，只要不断拖动调节器，那么就算在靠近正确位置的附近停止拖动，也会被判定为成功解读，解读完毕后要按○键退出。

### 驾驶马车

驾驶马车的操作是左摇杆控制左右移动，点击屏幕加速，长按屏幕则为减速，流程中只有一次驾驶马车的体验，而且基本不需要加速。

## 换装系统

当流程推进到一定程度后，艾芙琳就可以在大街上的更衣室或据点里的更衣栏中切换身分，不同身分下的行动能力、可使用的武器、对应的收集物品等要素都会发生变化，具体如下。

### 刺客

刺客身分下没有任何的武器使用限制（除了遮阳伞外），移动力高，体力也是三个身分中最多的，可以说是限制最少的身分，不过由于通缉度槽会一直处于Lv.1的状态（通缉度相关的内容请看下一部分），所以走在街上时很容易引起附近士兵的注意，一般只在流程中有所限定的地方才会使用的一个身分。

### 贵妇

使用率相对较低的一个身分，贵妇的移动能力是三个身分中最低的，无法进行一切的攀爬，跑步的速度也非常慢，在街上移动时会受到小混混的骚扰，只有空手和袖剑这两种主武器，副武器方面可以用烟雾弹和吹箭，但使用吹箭时要等流程推进到入手撑阳伞之后，而且每使用一发吹箭后都要经过漫长的充填时间。该身分的优势在于通缉度不高的情况下可以自由进出绝大部分有士兵把守的地方，其余不能随便进入的地方也可以用金钱贿赂守卫。此外还可以对士兵或个别NPC按○键进行魅惑，一次只能魅惑一个对象，被魅惑的对象会在玩家受到小混混的骚扰时为玩家出头（虽然基本上会被小混混揍死）。

### 奴隶

主武器方面除了长剑以外都可以使用，副武器方面则可以使用除刺客火枪以外的所有武器，除此之外奴隶的移动能力也和刺客一样（攀爬时若被人看到会增加通缉度，刺客不会），行动起来非常便利，而且因为没有通缉度Lv.1的负面因素，基本上可以随意行动到地图的任何一个角落，是游戏中最常用的身分。个别有守卫或奴隶头子的地方，除了可以搬起货物混过去外，也可以往奴隶扎堆的地方里钻籍此来躲过敌人的耳目，不过除了流程中的个别任务外，这两种行动基本都用不上。

## 通缉度系统

通缉度槽会在每个身分图标的周围显示，当玩家作出一些过激的行为如触发战斗、暗杀动作过大时就会提高通缉度，此外如奴隶身分在公众面前攀爬、贵妇身分在公众面前搜厂等行动也会提高通缉度。通缉度有三个等级，Lv.3最高，不同等级对应不同的颜色，周围环境的反应也完全不同，具体为：

Lv.1（黄色）：会引起周围士兵的注意，他们会主动靠近玩家，一定时间后进入战斗状态。

Lv.2（橙色）：士兵会一直跟着玩家移动，除非爬到高处或躲在其他他们无法前往的地方并经过一段时间。

Lv.3（红色）：通缉状态，只要进入士兵的视线范围内，他们就会立即展开进攻。

降低通缉度的方法对应三个身分各有不同，贿赂特定的贪官可以降低刺客的通缉度、杀死特定的官员可以降低贵妇的通缉度、撕掉街上的通缉告示则可以降低奴隶的通缉度，玩家进行流程时系统会给出具体的图标作为提示，基本上只有通缉度在2级时，街上才会出现降低通缉度的对应人物或告示。

## 常见图标解释

宝箱　日记　鳄鱼蛋　玛雅雕像　蘑菇
刺客硬币　巫毒人偶　宝石
鸟瞰点　地图切换点　更衣室　据点
武器店　裁缝店　商人
商业竞争者　走私者　沼泽热病　解救奴隶　船员

注：暗色的武器店和裁缝店为商业对手的店铺，而有锁的图标则表示可以花钱购买的地方。



# 主线 & 分支任务流程攻略

## Sequence 1

### Only a Nightmare

**流程&要点**

抓住眼前的那只鸡！

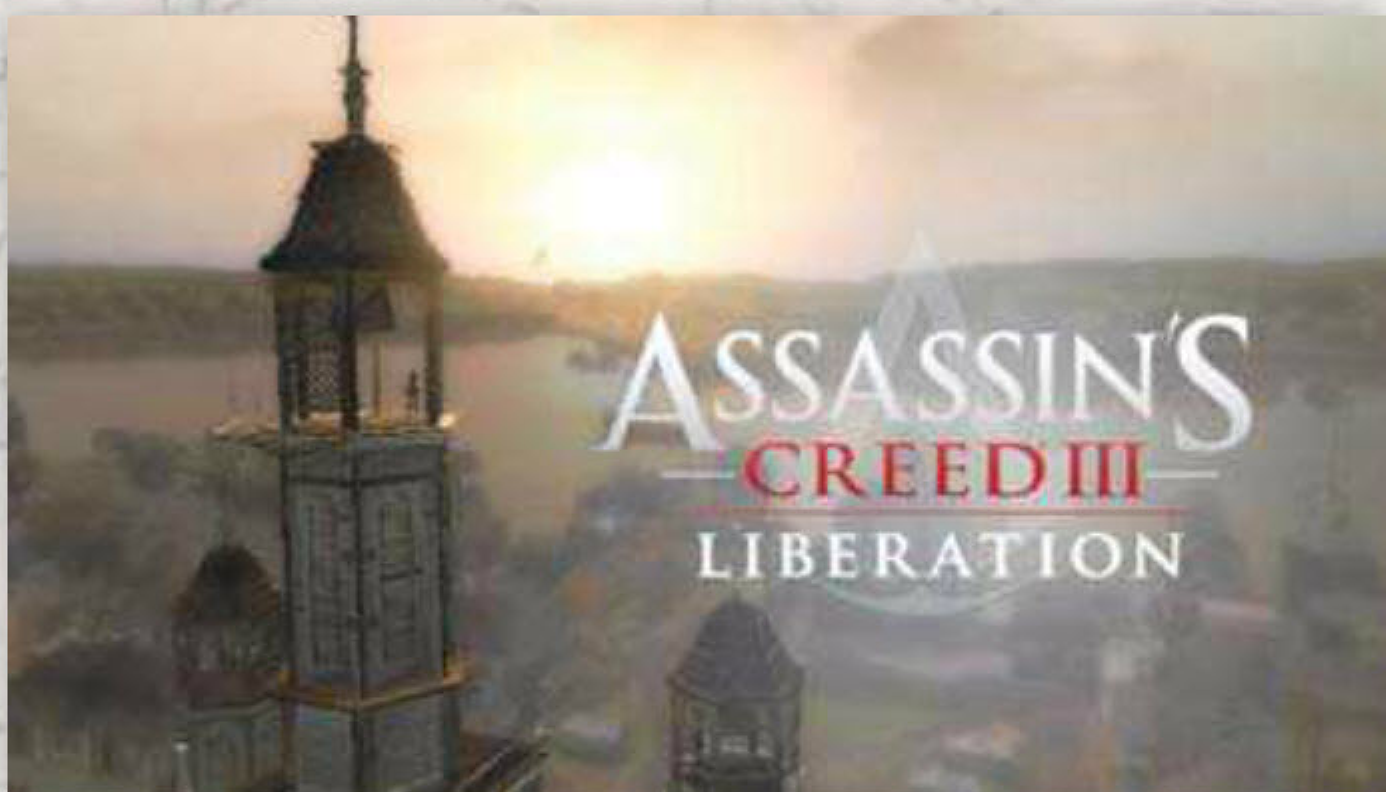


寻找道路前往指定的地点，在拦路守卫的左侧有通路，走到尽头可以从晾着的衣服底下穿过去，然后继续到指定的地点和目标人物接触，接着干掉所有杂兵。

### New Orleans by Night

**流程&要点**

前往鸽子的窝收取密函，然后根据地图的提示前往钟楼顶部，途中会一直有路标指引玩家前进的道路。




### A Slave in Trouble

**完美同步要求**

1分钟内带领女奴隶前往制定的地点

**流程&要点**

短暂的过场后移动到指定地点，系统会提示将身分切换为奴隶。



前往地图上标示的地方，途中有不少杂兵在巡逻，注意不要进入他们的视线范围内，否则会被发现引起战斗。来到指定的地点后在限定的时间里躲进去运货的马车里。



搬起附近的木箱以免引起敌人的注意，移动到指定的地点后放下箱子并继续前进寻找愿意与艾芙琳交谈的奴隶，期间要避开奴隶头子们的耳目，玩家只需移动到奴隶扎堆的地方，艾芙琳就会自动作出伪装的行动，玩家可以通过地图的红点来确认哪些是奴隶头子，或者开启鹰眼来确认。



对话结束后移动到高处进入鹰眼模式寻找黄色的建筑，接着来到指定地点后会触发战斗，基本上连按□键就能轻松地结束战斗。



接下来要引领女奴隶前往制定的地点，按○键可以让她跟随或者停在原地不动。从起点到终点，途中只有一个敌人会在必经之路上巡逻，迅速解决掉他后就可以让女奴隶跟着艾芙琳一路小跑到终点，跑路时注意观察地图，尽量远离红点，否则容易进入敌人的视线范围。

## The Safe House

**流程&要点**

剧情后自动换装成贵妇，通过大门离开房子后根据提示撕掉大街上的通缉告示，然后进入指定的店铺购买服装。



原路返回到自己的家里。

## Taking Care of Business

**完美同步要求**

不杀任何人

**流程&要点**

剧情后离开房子前往地图上标示感叹号的地方。



在不被目标发现和不杀任何人的前提下跟踪目标移动，注意尽量不要让目标离开玩家的视线，否则画面中会出现倒计时警告玩家。不小心被目标察觉时不用惊慌，如果距离不是非常近，只要迅速躲到目标看不到的地方稍等片刻即可继续跟踪。



前往蓝色的指定地点向士兵行贿，建议直接用100%成功率的价钱，前期资金稍微有点困难，但是到了中后期就会有所好转，因此不用太在意资金的流动。



上船后对着船长按○键魅惑他，剧情后进入撕开信件的环节，用大拇指和食指（当然没有限定使用的手指，只要能撕开信，用脚趾也是可以的噢）同时从左往右触摸前后屏画面中标示的虚线即可。

## Your Father's Troubles

**完美同步要求**

魅惑2个以上的士兵

**流程&要点**

前往地图中标示感叹号的地方寻找货物，有时候可能会出现来到货物地点后没有反应的情况，此时可以试着靠近闪闪发亮的货物后按L键进入注视模式，往后遇到这种情况时也如法炮制。



取得货物后会看到地图上出现了绿色的区域，该区域里藏有另外的货物，干掉或魅惑守门的士兵后进入院子里找到另一批货物。接下来再去另外一个绿色区域寻找被小混混看守的货物。



找到全部货物后来到蓝色标示的地点接触目标完成任务。

## The Key to the Problem

**流程&要点**

进入带有感叹号的建筑触发任务。



前往绿色的地点购买更衣室并切换成奴隶，然后移动到绿色的地点，过程中如果看到可以降低通缉度的官员就不要放过他们，另外也不要忘记去撕掉一些通缉告示。



跟踪橙色的目标移动，来到固定的地点后目标转移，等目标站稳后靠近他偷取钥匙。

## The Colony's Good

**完美同步要求**

1.以奴隶或贵妇身分进入指定的建筑
2.用守卫的火枪干掉总督

**流程&要点**

前往感叹号标示的地点。接下来可以顺便买下附近的更衣室，然后可以选择继续以奴隶的身分潜入指定地点或以贵妇身分进入，前者可以通过目标建筑物附近的树木来到高处后翻越护栏。因为屋子里有战斗，所以建议玩家选择以奴隶的身分进入。



进入室内后要在不暴露的前提下移动到二楼尽头的房间，期间要干掉几个守卫的士兵。



剧情后要干掉目标人物，玩家可以回过头来将前头解决掉的守卫所遗留下来的火枪捡起来，如此一来就能省去在战斗中夺取或捡拾敌人武器的麻烦，触发战斗后只需将目标收拾掉就会进入剧情，因此大可不必和杂兵们纠缠，手持火枪的情况下连打□键并注意防反即可击杀目标。



剧情后从绿点的门离开房子，出门后建议从左边的通道走到尽头，然后再从平台的边缘直接跃过护栏离开目标的宅邸，如果选择的是贵妇装扮则需要从地面的出口处冒着被敌人围剿的风险逃跑，移动到总督府范围外即可完成任务。



## At the Pub

**流程&要点**

来到目标地点触发任务，然后和眼前的人对话，接着前往绿色的区域寻找目标人物对话。



根据提示先回自己家，然后查看房间里桌子上的日记，本章结束。

# Sequence 2

## The Loas Guide You

**完美同步要求**

在2分钟内找到所有面具并抵达终点

**流程&要点**

前往地图上的绿点以推进流程。



进入鹰眼模式寻找隐藏在周围的面具，发现面具后玩家需要靠近它并按L键观察。找到第一个面具后根据地图的提示移动到另一块土地上找到第二个面具，接着再根据地图提示找到第三个面具，第三个面具藏在一棵树上，因此进入绿色区域时要注意观察上方。



找到第三个面具后可以顺势从树枝上移动到指定的地点。玩家需要熟记寻找面具的最佳路线才有可能在2分钟内完成任务，移动到每个面具所在的区域时都可以利用水面上突出的枯木或树枝来节省大量的时间，切记不要从水中游过去。

## The False Mackandal

**完美同步要求**

2分钟内完成任务

**流程&要点**

过场后先将副武器切换至刚取得的暗器——吹箭，然后附近会出现目标，用吹箭对它们射击，吹箭的使用方法是当屏幕中有可供玩家射击的目标时，长按△键等待系统自动锁定目标，待光线收束后松开按键，艾芙琳就会自动朝目标射击。



射击完目标后迅速爬上右侧标注的树木顶端，树干的一侧有供玩家攀爬的藤蔓，来到顶部后再用吹箭射击远处的目标，接着利用信仰之跃跳到一旁的草堆里，落地后再迅速射击一旁的两个目标。

## Meet the Smugglers

**流程&要点**

爬上一旁大树上的树屋与目标人物对话后前往指定的的地点，玩家可以从水路前进，如此一来不用绕路，也不用和陆地上巡逻的敌人碰面。



在3分钟以内干掉三个目标，前提是不暴露行踪，地图很广阔，稍微绕一下路便可以轻松地从目标的背后靠近并解决他们。接下来要在我方同伴被干掉之前先杀死4名目标，两名同伴的剩余体力会在屏幕的左侧显示，基本上只要连打□键就能完成任务。



## A Faithful Acolyte

**完美同步要求**

系统写的是在3分钟内杀死目标的随从，其实要杀死全部敌人才算

**流程&要点**

前往感叹号所在的地方接触目标，对话后进入划船的部分，划船的操作是按×键或往下方向划动背触板就可以使独木舟加速，往上方向划动背触板减速，左摇杆控制独木舟的方向，背触的操作不太灵敏，建议用按键操作。



划船跟着目标移动，靠岸后有个QTE，杀死鳄鱼后在一旁搜刮它的蛋，之后便可以开始收集分布在沼泽各处的鳄鱼蛋了。



接着要杀死地图上标示的目标和他的手下，3分钟内将他们全部干掉会有额外的奖励。除了树木上方的一名敌人建议暗杀外，地上的全部敌人都可以明目张胆地和他们对着干，玩家可以在敌人扎堆的地方连打○键用防守反击来击杀多名敌人。通常来说最后会与目标单挑，对付他时仍旧以防反为主，不要主动进攻，否则会反过来被他的防反得逞。



全灭敌人后搜索蓝点标示的信件，玩家要从船下部的缺口处进入船身后才能找到信件。

## The Second Camp

**完美同步要求**

除了目标外不杀任何人

**流程&要点**

看完信后来到指定的地点和同伴对话，然后跟着同伴移动一小段距离。



同伴会告诉艾芙琳不要杀害无辜的奴隶，之后要跟踪橙色标示的目标移动，前半段跟踪玩家可以从树上移动，后半段则可以借助帐篷的掩护来完成。陆地上除了目标外，被其余的奴隶看到是不会有问题的，最后当目标变成红点后要将其干掉，然后搜查一旁的宝箱。



回到蓝点同伴所在的地方并对话。




## Eve of Saint John

**完美同步要求**

进行一次双重刺杀

**流程&要点**

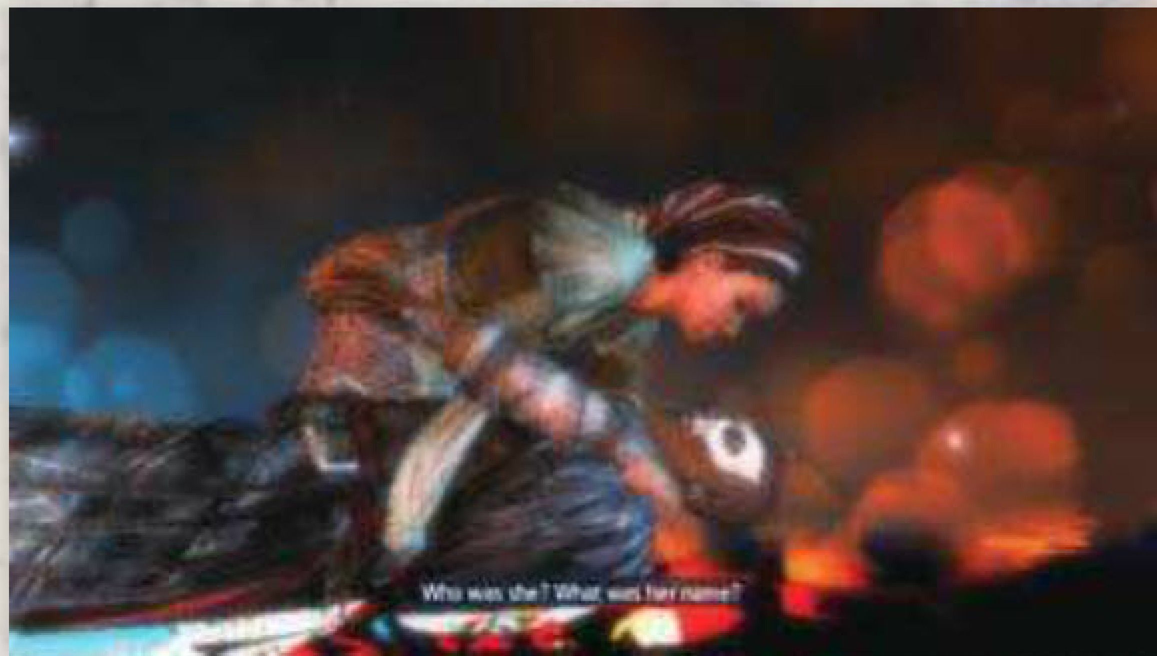
长途跋涉前往指定的地点找到另一名同伴对话，剧情后如果不是奴隶装扮的话系统会提示玩家切换成奴隶，再次和蓝点的同伴对话，随后艾芙琳会自动划船跟着同伴来到任务地点。



接下来要在不被发现的前提下潜入到指定的地点，途中实现一次双重刺杀可以取得额外奖励，另外要注意按○键让同伴跟上，否则距离同伴太远的话她会莫名其妙地挂掉，距离她稍远时画面中会有提示警告玩家。笔者选择的路线是从画面右边的树桩上爬到树上，然后利用树枝往前移动并沿途暗杀掉在上方放哨的两名敌人，杀掉第二名敌人后可以发现平台附近的下方有供玩家跳跃过去的落脚点，跳到落脚点后就可以利用下方的两名敌人实现双重暗杀，之后再干掉进路中一名有规律移动的敌人后就可以来到绿色的指定地点了。



在同伴的协助下靠近绿点触发剧情，过场后等目标把话说完就会进入战斗，期间靠近目标按□键他会消失，但随后会立即出现在其他地方。接下来恶战连场，先用防守反击迅速干掉手持火枪的杂兵，然后单挑光头土著。由于土著也会使用防反，所以我们不能贸然进攻，最高效的打法是和他保持距离，等他的砍击挥空时从他的身边绕到背后就可以发动一击必杀的割喉咙，三波杂兵战都可以用这种方法解决。最后单挑独臂BOSS时直接丢个烟雾弹再上前取他性命。




## Citizen E

**流程&要点**

剧情后会出现较为特殊的分支任务，开启鹰眼模式后杀掉红点目标（公民E）即可完成任务，随后出现的一堆代码不是BUG，只是游戏的过场而已。将隐藏在三张地图里的所有公民E杀掉是通往真结局的关键。

## The Whole Truth

**流程&要点**

剧情结束后回到地图上标示着感叹号的地方和目标对话，本章结束。不过地图上还有骷髅标志的分支任务“Bayou Fever（沼泽热病）”，不妨去完成。分支的内容是在限定时间里找到地图上所有绿点标示的解毒蘑菇，然后再返回出发点，接着用拳头将不清醒的人揍晕并给他们喂药就可以开启这个系列的分支，往后在沼泽的地图中可能还会看到骷髅标志标示的人物，靠近后他们会向艾芙琳袭击，用拳头将他们打晕再给他们解药即可取得少许的报酬。



# Sequence 3

## Prelude to Rebellion

**完美同步要求**

用拳头解决敌人

**流程&要点**

离开宅邸后前往暴动发生的地点保护平民，赤手空拳将士兵们击败可以达成完美同步。



前往绿点标示的仓库后来到二楼和同伴对话，该仓库将作为艾芙琳的活动据点，调查一旁的书桌进入海上贸易的教程，粗略看过教程后同伴会继续给艾芙琳讲解其他地方的作用。



离开据点后可以先回家一趟进行分支任务“Free Slaves（解救奴隶）系列”的“A Family Divided”，在家里找到艾芙琳的养母对话，然后前往指定地点杀掉看守男性奴隶的士兵，无伤完成任务可以达成完美同步，建议将两个士兵暗杀掉，之后引领奴隶前往绿色的地点即可。



完成奴隶营救的任务打开地图仔细搜索可以看到另外一个帮助奴隶的任务“Earthly Belongings”，来到该处触发任务后跟着奴隶移动一段距离，接着前往绿点取回奴隶的东西，最后回到奴隶所在的地方和他对话即可完成任务，期间没有杀害任何人的话可以达成完美同步。



## Elegant and Deadly

**流程&要点**

回到主线，和感叹号处的NPC对话触发任务后跟着他走一小段路，过场后移动到绿色的地点，接着系统会要求玩家装备上之前在据点得到的阳伞型武器，这把武器是贵妇身分特有的，因此我们可以先在一旁的更衣室换装成贵妇，然后进入武器选择画面选吹箭，接下来再按△键撑开阳伞，接着按△就能对远处的红色目标射击了。



射杀目标后再靠近一旁橙色的目标，过场后回到据点，然后前往指定地点花500块钱购买店铺，自家店铺的优势在于买东西时的价格稍低于其他店铺。返回据点，过场后离开据点。



在前往绿色地点的途中顺便找一间更衣室将身分切换为奴隶，否则来到港口后系统会告诉玩家以贵妇身分无法继续任务。如果从陆地进入港口，途经一处过道时会有两个把守的士兵，玩家可以搬起过道入口处的箱子伪装成运货的奴隶混过去。来到目标地点和NPC接触即可完成任务。



## Vanishing Slaves

**完美同步要求**

比你的对手更快抵达存盘点，基本上只要快速杀敌即可达成

**流程&要点**

与感叹号标示的人物接触，接着和蓝点的同伴对话，然后再和远距离外的蓝点同伴对话，移动到绿点，解决掉眼前的所有敌人后任务结束。



此时地图上开始出现分支任务“Business Rival（商业竞争者）系列”的“M.Reynaud's Bypass”，任务的内容很简单，和接任务的NPC对话后前往指定的绿色区域寻找目标，目标有多名杂兵护卫，艾芙琳只要干掉目标就能完成任务，完美同步的要求是无伤干掉目标，因此可以好好利用吹箭和烟雾弹。

## Storming the Fort

**流程&要点**

与感叹号标示的同伴对话，接着在不被发现的前提下解决掉巡逻的四名守卫，守卫们都距离同伴非常远，而且基本没有交叉监视点，很轻松就能全数暗杀掉。



移动到绿点后开始在同伴的掩护下追杀红点标示的目标，因为距离目标太远的话会算作任务失败，所以沿路上的杂兵都不要管，看到宝箱也不要开。在上楼的时候地板会塌陷，建议直接借助右边的物体返身跳到楼梯上，目标将通路中的门关上时可以从左边突出的平台处跳过去，将目标逼到城堡另一侧的绝路后开始战斗。



干掉目标后可以将剩余的杂兵杀掉搜身，城堡旁边的鸟瞰点也可以顺便去一下，鸟瞰点附近还有一个得了热病的NPC，一并把他治好吧。移动到城堡中央的绿点后任务结束。

## In Vino Veritas

**完美同步要求**

1.不提高通缉度抵达
2.马车抵达终点时剩余50%以上的体力
3.1分钟内杀死最后的5个目标

**流程&要点**

回到据点触发任务，过场后跟着同伴跑路，期间只要不提高通缉度即可达成完美同步要求的第一点，注意移动时不要太靠近建筑物或其他障碍物，否则一不小心爬上去了就会提高通缉度。






等同伴停下来后和附近的蓝点人物对话，接着和地图上所有标示着特殊图案的NPC对话，最后再和蓝点NPC接触引发暴动。



找到蓝点的同伴，过场后将身分切换为刺客，来到同伴所在的地方和他对话，然后进入一旁的红色戒严区，接下来要在不被发现的前提下放倒5名守卫，用艾芙琳自带的火枪就可以轻松完成目标。



接触蓝点后进入策马奔腾的环节（雾），马车的操作是左摇杆控制左右移动，点击屏幕加速，长按屏幕则为减速，为了达成完美同步，建议玩家一直以减速的状态前进，途中注意不要撞上障碍物，且拐弯时的幅度不要太大即可。



人仰马翻后移动到绿点，之后要杀掉士兵以营救反叛者，可以行动后迅速换上烟雾弹，然后往眼前的4名敌人身上一丢，连打□键将他们一击必杀后跑上楼将最后一个目标解决收工。

## Business Rival

**流程&要点**

在做主线之前可以先完成个别分支任务，打开新奥尔良的地图，寻找商业竞争者的图标，目前可以看到两个图标，他们分为是“M.Salmon's Ships”和“M.Ratel's Merchants”。

进行“M.Salmon's Ships”前建议将身分为切换为贵妇，如此一来不仅能降低任务难度，还能达成“以贵妇身分杀死目标”的完美同步要求。和NPC对话后开始任务，移动到绿点就会出现目标，选择袖剑，接着大方地靠近目标并将其不动声色地暗杀，杀死目标后不用逃离，因为是贵妇身分，守卫们不会对艾芙琳起疑心，等他们调查完目标的尸体离开后，玩家就可以上前搜尸，如果附近还有守卫，可以将他们也干掉。取得密函后撕开它，接下来要解读密函，方法是将PSV的摄像头对准光源，待右下角的调节器亮起后，触碰调节器并拖动它旋转，期间注意听声音，如果调节器移动到正确的位置，那么会发出不同的声音，成功解读后按○键退出即可完成任务。

建议用奴隶或者刺客装扮来完成“M.Ratel's Merchants”，任务开始后从屋顶移动到红色目标的附近，完美同步的要求是“借刀杀人”，也就是说不能由玩家来解决目标。吹箭有两种，一种是直接射杀敌人，另一种是令人中毒陷入见人就砍的疯狂状态，我们选择后者，然后对着目标旁边持刀的护卫射击，稍等片刻后就会自动完成任务。如果以贵妇身分进行任务的话要从地面绕路靠近，故不推荐。



## Getting Ulloa's Attention

### 完美同步要求

不暴露的前提下杀死船上的3个士兵

### 流程&要点

回到据点继续进行主线任务，来到二楼听同伴说完话后离开据点前往码头处的绿点。



过场后利用一旁的独木舟移动到目标所在的大船附近（距离目标30M左右），然后跳入水中潜游到大船旁边的小船上，接着攀附在大船边缘的缺口处，等巡逻的士兵移动到面前再将其暗杀掉，杀掉两名目标后可以直接上船解决掉最后一名目标。





接触绿点后开战，不想浪费时间的话可以直接用烟雾弹，全灭敌人后进入剧情，接下来在限定的时间里离开黄色的区域。

## Ship Crew

### 流程&要点

完成上一个主线任务后地图上开始出现分支任务“Ship Crew（船员）系列”的“Mistress and Commander”。建议用行动较为方便的奴隶或刺客装，和触发任务的NPC对话后往红点目标所在的地方前进，之后要以赤手空拳将目标干掉，无伤是达成完美同步的要求。揍死目标后返回蓝点NPC处完成任务。

## A Governor No More

### 完美同步要求

1.以三种身分进行任务

2.在4分钟以内完成埋伏

### 流程&要点

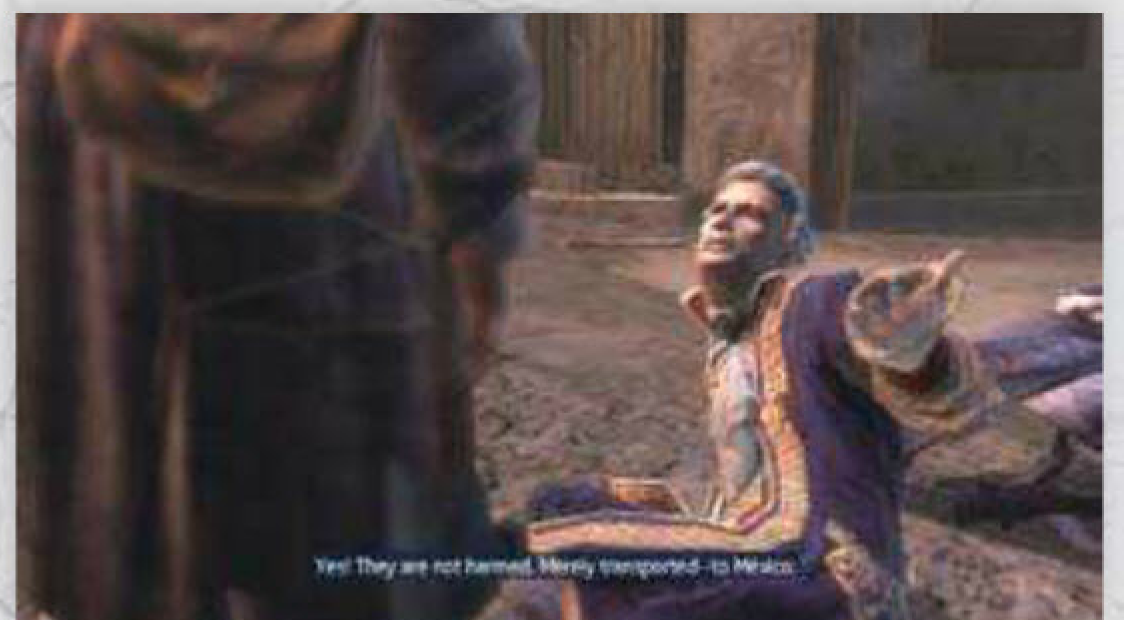
前往鸽子的窝收取密函，撕开信件了解情况后前往蓝点的屋顶上和NPC对话，之后要移动到绿点的屋顶上，期间可以在更衣室将身分切换一下以达成完美同步的第一点要求。



接下来要在4分钟以内完成下列的步骤才可以达成完美同步的第二点：1.在不被发现的前提下于限定时间里杀死5个目标；2.迅速破坏绿点标示的三个水箱；3.到蓝色标示的地方按○键搬起炸药，将其运往绿色的地点。以上三个步骤中只有第一个可能会稍微花点时间，建议玩家不要吝啬吹箭，一口气招呼到目标的身上以节省时间吧。



过场后要在限定的时间里依次移动到三个绿点处破坏水箱，然后再迅速来到绿点处触发剧情，接着在蓝点处取得火枪，再对红点的炸弹射击，随后杀死5名目标，来到绿点处触发剧情后再靠近蓝点结束本章。





# Sequence 4

## Southbound

### 流程&要点

进入本章后将开启三个收集要素，分别是：
1.宝石：所有身分都会在地图显示宝石图标，但只有在贵妇身分时才可以通过魅惑目标取得宝石。
2.刺客硬币：只有在刺客身分时地图上才会显示图标，杀死目标后搜尸取得。
3.巫毒人偶：只有在奴隶身分时地图上才会显示图标，需要从目标处偷窃取得。

在感叹号处按○键开启任务后回到自己家中，在顶楼的房间里接触书桌，撕开信件并以老方法解读密函，接着从绿点标示的大门离开家前往码头的绿点处。



↓



给同伴发完朋友卡后往红色区域移动，接着要在不暴露的前提下混入任意一个绿点标示的奴隶堆中，剧情后自动开始下一个主线任务。

## A New Life

### 流程&要点

可以自由行动后与地图上蓝色标示的5名NPC对话后即可完成任务。来到新地图奇琴伊察后可以开始收集玛雅雕像。

## Gathering Tools

### 完美同步要求

不引发战斗的前提下完成任务

### 流程&要点

该任务的目的是收集素材制作武器，先干掉两个士兵然后从他们的身上搜出腰带，接着从蓝点标示的厨师身上偷窃刀具，一旁的宝箱中有另一把刀具。



↓

进入戒严区绿点所在的高处取得木材，途中如果遇到落单的士兵可以顺便解决掉。取得木材后来到蓝点将炸药搬运到绿点，接下来艾芙琳需要一把火枪来引爆炸药，随便干掉一个手持火枪的士兵吧。引爆炸药后来到绿点按○键完成任务。

## The Company Man

### 完美同步要求

保护俘虏的战斗结束后他的剩余体力在50%以上

### 流程&要点

来到感叹号处接任务，开始跟踪橙色的目标移动，进入戒严区后要多利用枯叶堆来避开巡逻士兵的视线，另外也要注意让目标保持在艾芙琳的视线范围内。



↓

目标移动到指定地点后触发剧情，随后要保护俘虏不被敌人杀掉，接着要和手持鞭子的敌人单挑，戳他几下后触发剧情并入手鞭子，用鞭子杀掉赶来的士兵即可完成任务。鞭子的使用方法是按△键束缚敌人，如果距离敌人较远的话会自动将对方勒死，距离近时则可以先按△键让鞭子缠上敌人，然后按□键对无防备的敌人攻击。



## Trail of Truth

### 完美同步要求

1.不引发战斗的前提下完成任务
2.5分钟内完成任务

### 流程&要点

和刚刚解救的俘虏对话触发任务，然后跟着绿点移动到绿色的区域，进入区域后开启鹰眼观察地面上的紫色脚印，一直顺着紫色的脚印来到小屋附近会看见蓝色的脚印，按L键观察蓝色的脚印后再移动到绿点上，撕开信封解读密函即可。



## The Secret of the Cenote

### 完美同步要求

1.2分钟内完成小游戏
2.无伤完成任务

### 流程&要点

任务开始后移动到绿点所在的地方，玩家只需贴着右边走就能找到靠近绿点的路。接着大胆地往下方的绿点跳跃，进入水中后要潜到水里才能找到前进的道路，潜游到另一边着陆后一直跟随绿点的方向移动。从高处往下方移动时，要攀附在墙壁上的藤蔓或裂缝处慢慢往下移动。个别地方需要利用鞭子的特殊跳跃才能抵达，操作是长按R+X键后用左摇杆往需要跳跃的方向移动。



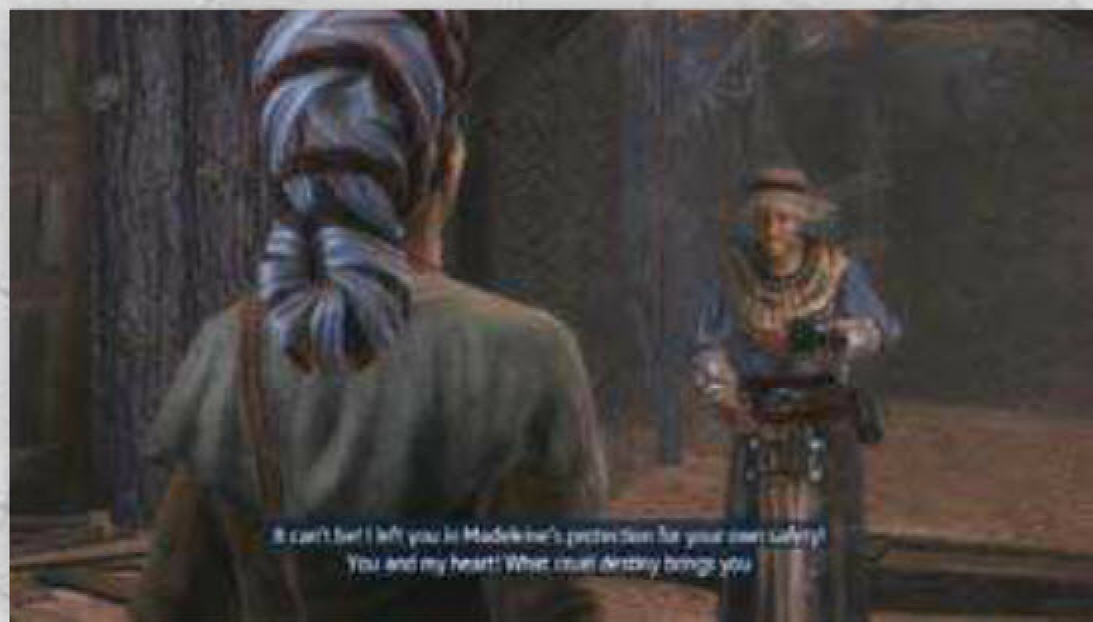
经过漫长的跑路后来到神秘机关所在的地方，从一边旁的道路来到高处接触机关开始解谜小游戏。小游戏的玩法很简单，通过转动和倾斜PSV将小圆球移动到中央的凹陷处即可。



调查绿点所在的机关触发剧情，战斗一触即发，在烟雾弹的辅助下可以轻松地无伤杀光所有敌人，不想用烟雾弹的话可以和敌人拉开距离，然后用鞭子逐个击破。



全灭敌人后要在限定时间里离开崩塌的洞穴，基本上只要一直往前跑，前头没有路的时候就向右转，爬上陡峭的斜坡时动作要快，否则艾芙琳会因为惯性一直往下滑回起点的地方，不过由于时间非常充足，没有信心一鼓作气爬上顶端的玩家也可以每爬到一个落脚点就停下来观察一下情况。来到绿点后艾芙琳终于与失散多年的母亲相遇，本章也到此结束。






# Sequence 5

## Prodigal Daughter

### 流程&要点

剧情后离开仓库，前往绿点所在的绿色区域，进入该区域后开启鹰眼模式寻找目标，找到目标后会立即开始跟踪橙色目标，目标移动到指定地点后会开始逃跑，玩家要无视杂兵一直追着目标移动，当他跑到特定的地点后任务结束。

## Rotten Barracks

### 完美同步要求

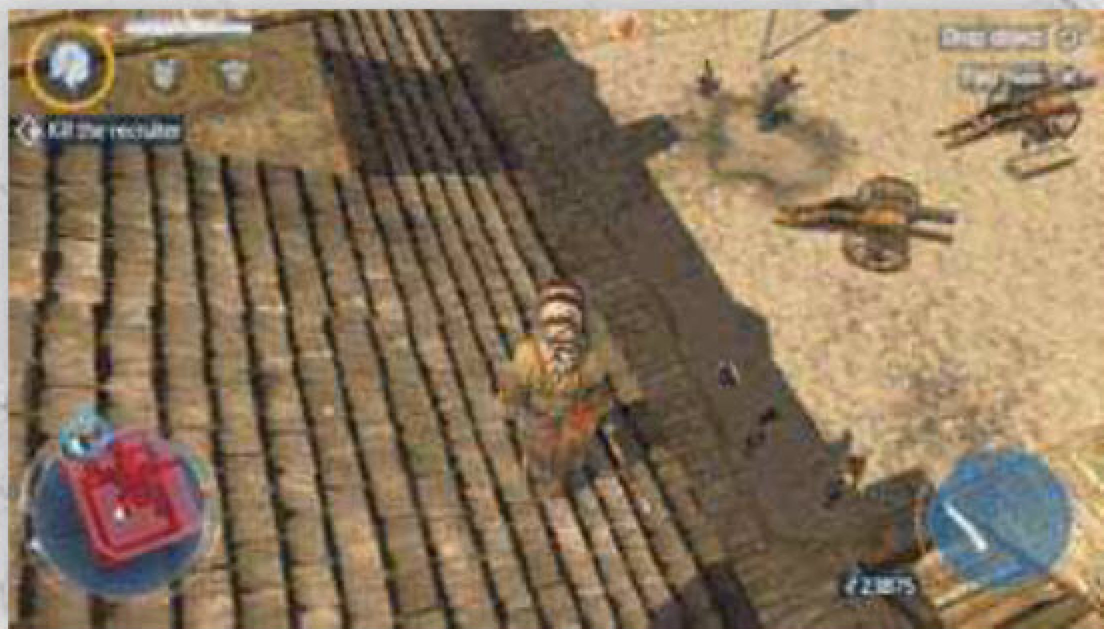
1.利用炸药炸死目标
2.杀死目标后不被敌人发现

### 流程&要点

前往感叹号处开启任务，进入红色区域打开鹰眼模式寻找目标，找到目标后要在不暴露的前提下将其杀死。



目标会有规则地在广场里移动，广场的一角有个炸药桶，玩家可以先将高处的士兵干掉，然后拿着他们的火枪在炸药桶上方待机，等目标移动到附近站稳后引爆炸药。接着可以继续躲在高处用火枪清理掉地面上的大部分敌人，然后再去搜目标的身。最后离开黄色的区域，撕开信件完成任务。



## Business Rival

流程推进至此会出现更多的商业竞争者的分支任务，玩家不妨将他们逐一完成。

## M.Chapperon's Textiles

### 流程&要点

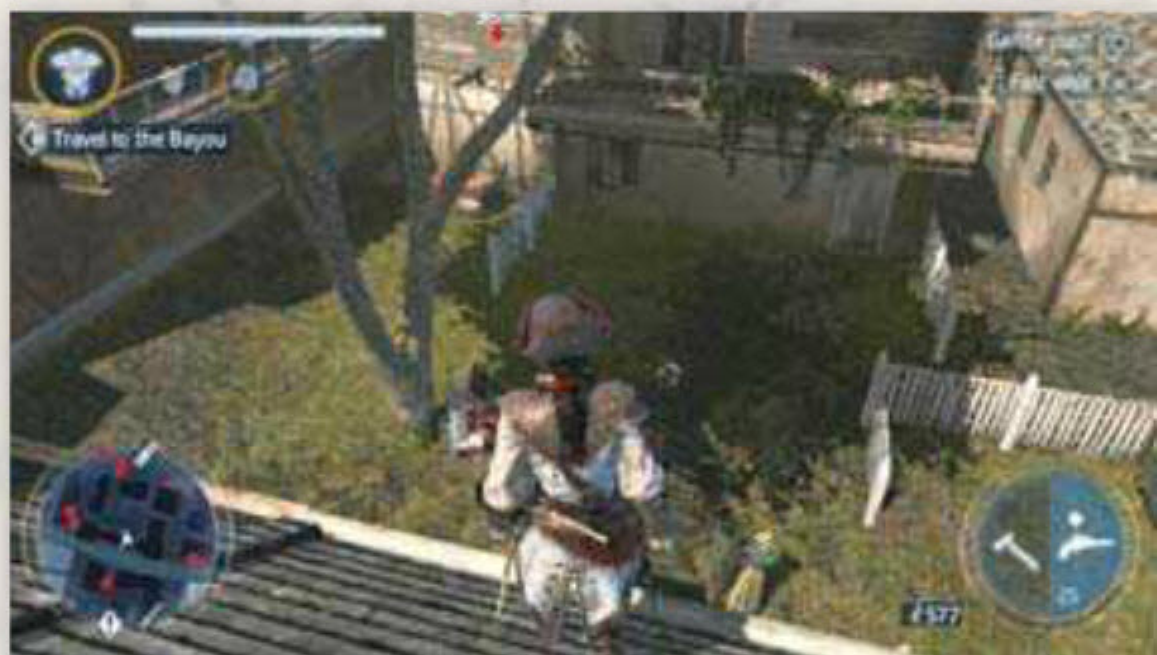
在限定时间内于绿色区域里找到不断移动的目标，干掉目标后搜身取得信件，撕开信件再解读密函即可完成任务，2分钟内完成任务是完美同步的要求。




## M.de Chevallier's Weapons

### 流程&要点

用炸药炸死目标可以达成完美同步，建议用自带火枪的刺客装来完成任务。任务开始后可以先跟着目标走一阵子，观察他的移动规律，他来到一个院子中必定会停下来片刻，该院子里也正好有多个炸药桶。玩家可以趁他移动到其他地方的时候在院子里设置炸药，然后爬上屋顶，等目标移动到炸药附近时引爆，炸死目标后先不要急着下去搜身，因为炸药会引来周围的敌人，如果此时去搜身就极有可能因为行踪暴露而导致任务失败。最稳妥的做法是继续呆在屋顶用火枪解决掉陆续前来的士兵，通过地图确认附近没有红点后再前去搜目标的身，撕开搜来的信并解读密函。




## M.Marcantell's Materials

### 流程&要点

因为完美同步的要求是魅惑目标，所以必须用贵妇装来完成。移动到绿色的地点后目标出现，靠近目标后将其魅惑并带到人烟稀少的地方，然后……你懂的，搜尸后撕信解读密函即可完成任务。

## M.de Vandal's Harbor

### 流程&要点

任务开始后在限定的时间里移动到码头的船上，接下来要保护船只，敌人的数量众多，烟雾弹又可以派上用场了，不想依赖道具的话则可以用防反的打法来一举击杀多个敌人。用袖剑杀死目标可以达成完美同步。

## Power of Voodoo

### 完美同步要求

1.1分钟内找到目标
2.至少使用一次狂暴吹箭

### 流程&要点

继续主线，从感叹号处移动到沼泽地区，然后再接触该地区的感叹号开启任务，接下来进入鹰眼模式寻找地面上的脚印，根据脚印的方向迅速移动到目标的附近后触碰刚刚出现的绿点触发剧情。1分钟内找到目标可达成完美同步的要求。



前往远距离外树上的绿点埋伏敌人的小队，可以行动后进入鹰眼模式确认接下来要干掉的橙色目标，这里建议用狂暴吹箭对其射击以达成完美同步。



等骚动结束后跟踪敌方小队前进一段路，当他们停下来后玩家要借助附近的树干爬到树上的绿点，然后再重复上述的确认→射杀步骤，不过这次只需要用一般的吹箭就好。之后再重复一次跟踪→移动到绿点→鹰眼确认→射杀的步骤后任务结束。

## The Lighthouse

### 完美同步要求

不被发现的前提下完成任务

### 流程&要点

来到感叹号处和同伴对话，剧情后要移动到地图上绿点标示的灯塔顶部，玩家可以从画面右侧的水中游到灯塔附近来回避掉绝大部分的敌人，爬上灯塔后注意靠近塔顶的地方还有一名士兵，可不要因为被他发现而导致完美同步前功尽弃了，来到顶部后开启另一侧的机关即可完成任务。

## A New Recruit

### 完美同步要求

在敌人抓到女奴隶之前杀光敌人

### 流程&要点

解救奴隶系列的分支任务，虽然和主线无关，但由于下一个主线任务就是本章的最后一个任务，因此玩家可以考虑将沼泽地区的分支完成。

与图标标示的男性奴隶对话后答应帮他找老婆，之后移动到绿点就会发现他的老婆和几个士兵在一起，上前干掉敌人后要立即追上女奴隶，否则被她跑远了会导致任务失败，与她距离不远时按○键使用飞扑将她停下来即可完成任务。

## Stolen Goods

**完美同步要求**

无伤完成任务

**流程&要点**

来到感叹号处和喝醉的同伴触发剧情，过场后要在同伴存活的前提下杀光目标，想无伤可以多利用道具。之后一路往绿点移动，途中要对付数波敌人，来到尽头的绿点后撕信解读密函，剧情后本章结束。




# Sequence 6

## Ship Crew

回到新奥尔良后可以选择性地完成一下船员系列的分支任务。

## The Cannon

**流程&要点**

不杀任何人完成任务是完美同步的要求。来到鸽子窝触发任务，撕开信件，看完信后移动到绿点打开宝箱就能完成任务。因为不能被敌人发现，也不能杀害敌人，玩家可以借助地图最上方城墙壁的藤蔓攀爬到高处，如此一来可以轻松地潜入戒严区，接下来只要注意避开在高处巡逻的士兵即可。

## Before the Mast

**流程&要点**

无伤完成任务是完美同步的要求。任务的目的是在限定的时间里移动到11个绿点处，途中会有两名持枪的敌人对玩家射击，只要动作快就可以赶在他们开枪前靠近并干掉他们。此任务会稍微考验一下玩家的操作，更多的则是要求玩家寻找最便捷的移动路线，跑路的原则就是绝不落到地面上，全程都可以借助横杆、树枝等物体来在高处移动。

## Return to Mexico

**完美同步要求**

移动5次以下解决谜题

**流程&要点**

接触码头处的感叹号回到奇琴伊察开始任务。剧情后根据绿点的指引一直往下方移动来到独木舟处，进入划船部分后注意不要和岩石等物体发生碰撞，好在船的耐力值不低，因此只要不是碰撞得太厉害都可以顺利上岸。



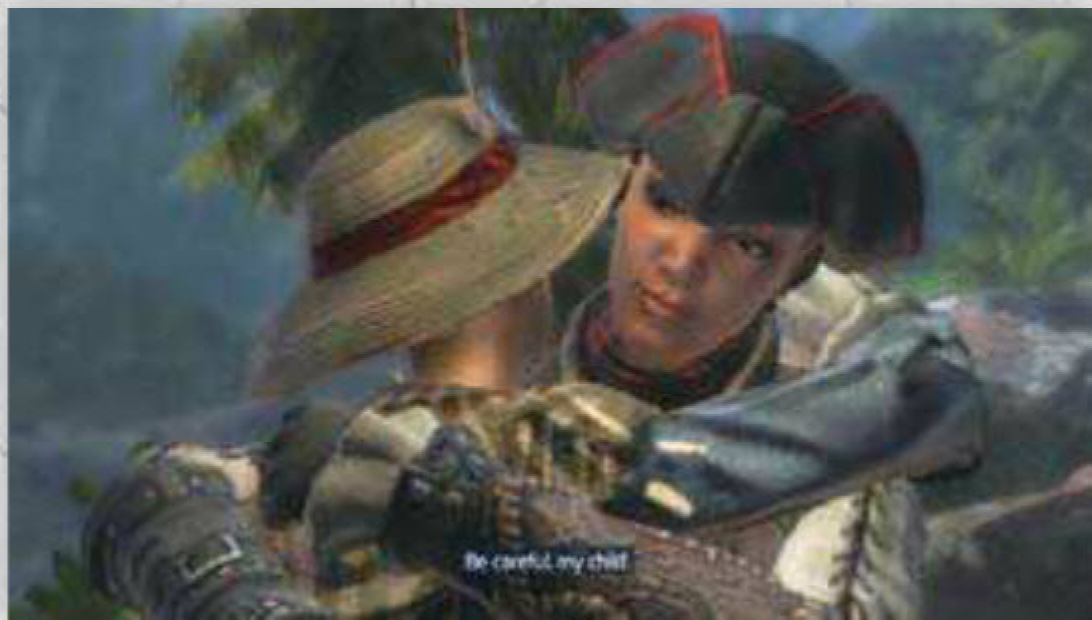
弃船过场后直接跳下前方的水里，着陆后贴着右边走到尽头可以找到玛雅雕像，之后爬上场景内一座巨大的石柱顶部并顺势跳入中空的部分来到水中，长距离潜泳时小心机关，氧气不足时可以仔细观察画面，通常来说升起的气泡上方都有换气的空间。泳道会出现左右两边的分叉路，右边的岸上区域里有个宝箱不要错过。拿完宝箱后再潜下去选择左边的进路，这段水路有很多机关，可能会意外挂个几次。



来到广阔的区域需要往上方移动，从墙边突出来的踏板开始一连串的攀爬，期间有两处需要玩家利用鞭子跳跃，因为没有时间限制，所以期间找不到进路时不妨停下来仔细观察后再继续前进，匆忙跳跃搞不好会因为失误摔死。



爬到顶部后继续往绿点处移动，解谜部分中先移动最上方从左往右的第二个石板，然后再移动正中央的石板即可，最后取得另一半的谜之石板，剧情后本章结束。




# Sequence 7

## An Urgent Favor

**流程&要点**

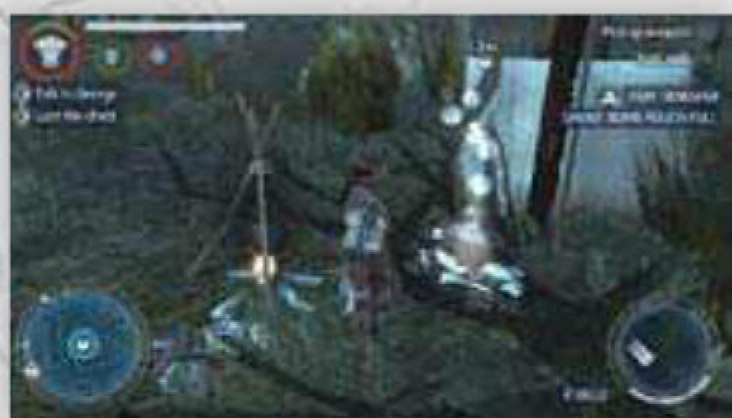
来到家门前的感叹号处触发任务，接着回家探望重病的父亲，剧情后离开家移动到绿点处和奴隶对话，之后带领他前往指定的地点即可，途中如果有士兵拦路可以考虑将他们解决掉，注意要保护奴隶不被敌人干掉。

## Smugglers

**流程&要点**

从感叹号处来到沼泽后可以先完成“Smugglers（走私者）系列”的分支任务“Mapping the Bayou”。来到地图上图标所在的地方和同伴对话，之后要靠近3个绿点所在的绿色区域，注意不能被敌人发现，否则任务会失败。接触完全部绿色区域后回到同伴处对话即可开启后续的分支。





打开地图会发现多出了很多走私者的图标，玩家需要做的是前往每一个图标所在的地方，杀掉区域里的敌人，然后打开宝箱获取信件，之后撕开信封并解读就能完成任务。

## Supplying the Revolution

**完美同步要求**

1.任务中不游泳
2.只使用近战武器完成战斗（烟雾弹也可以用）
3.完成任务时木筏的耐力值剩余50%以上

**流程&要点**

回到主线任务，与地图上的感叹号角色对话触发剧情，过场后移动到绿点就会开始紧张刺激的保护木筏大作战。一开始可以从木筏的右边利用水面上的树桩等物体登陆杀敌，杀完眼前的敌人后不要停下来，迅速往右边移动干掉船上的敌人，然后再顺势将前面高台上的一群敌人全部杀掉，烟雾弹能有效地帮助玩家实现速杀。接着再从树枝上往右前方移动干掉陆地上的所有敌人，接着再往左边移动杀敌……好忙……如果无法一次性达成所有完美同步要求的话可以在任务结束后重新挑战，单独针对某一项要求来完成。另外保护木筏的部分可以通过读取存盘点的记录来加满木筏的耐力值。杀光指定的敌人后进入剧情，任务结束。

## Secret Stash

**流程&要点**

从感叹号处回到新奥尔良，如果之前在沼泽有做走私者的任务，那么回到新奥尔良后会看到附近有一个走私者任务。来到图标所在的房屋顶部接下任务，接着前往绿色的区域里开启鹰眼模式，寻找打开天窗的屋顶调查，会看见黄色显示的宝箱，入手后任务结束。

## The Last Dance

**完美同步要求**

无失误地完成舞蹈

**流程&要点**

回到据点二楼和好友对话触发任务，接着和3个蓝点的NPC对话，结束对话后进入鹰眼模式搜索绿色区域里的橙色目标，上前和他对话触发剧情。



剧情后开始跳舞的环节，屏幕会不时闪现带有方向的箭头，玩家只需按照指示的方向划动屏幕即可。舞蹈结束后魅惑目标，然后将他带到绿点处杀掉，最后移动到绿点完成任务，本章结束。



# Sequence 8

## A Fool's Errand

**完美同步要求**

1分钟内爬上峭壁

**流程&要点**

前往鸽子的窝查看信件开启任务，过场后来到纽约寻找康纳。移动到绿点后触发剧情，随后要追上橙色的目标并按○键将其扑倒。之后要借助峭壁上没有被雪覆盖住的部分往上爬，1分钟内爬到顶部接触绿点即可达成完美同步。



根据绿点的提示一直前进，沿途要干掉一些敌人，在康纳的协助下应该问题不大。利用鞭子跃过毁坏的桥梁后要转身将木板踢下去给康纳铺路。继续前进触发过场，随后艾芙琳要利用树枝移动到城堡里边的绿点处。



短暂过场后来到绿点进入瞭望塔触发剧情，之后与以往的同伴战斗，全灭敌人后触发剧情，接着在限定时间里爬到瞭望塔上部的缺口处触发剧情，本章随之结束。

# Sequence 9

## Abandoning Pretense

**完美同步要求**

和士兵们周旋1分钟

**流程&要点**

任务开始前可以多准备些烟雾弹。来到自家门前接任务，然后回家触发剧情。从家里逃出来后与士兵们周旋，经过一定时间或受到一定伤害后自动触发剧情，任务结束。



## Confronting Agate

**完美同步要求**

1.无伤完成任务
2.5分钟内完成任务

**流程&要点**

任务开始后先砍死眼前的目标，之后艾芙琳不幸中毒，接下来要不断杀死杂兵并移动到目标所在的地方，来到树顶后任务结束，进入一般结局。

## Citizen E

**完美同步要求**

2分钟内杀死目标

**流程&要点**

如果将隐藏在新奥尔良、沼泽以及奇琴伊察地图中的公民E（共5个）全数干掉，那么将通关画面途中突然出现的最后一名公民E杀掉就能进入本作的真结局路线。

## Reconciliation

**完美同步要求**

无伤干掉9个士兵

**流程&要点**

一上来可以先开一枪干掉一个敌人，然后拉开距离用鞭子逐个击破。



上楼梯来到转角处时可以先用火枪杀掉上方的一个敌人，充填好子弹后再上楼触发战斗，再开一枪解决掉另外一个敌人，与剩下的一个敌人单挑。



第三波战斗紧随第二波，因此第二波战斗结束后要迅速填充一发子弹然后对敌人射击，接着再次用鞭子逐个击破。当然，如果烟雾弹充足的话可以很轻松地无伤杀死所有的敌人。



杀光所有的杂兵后就制裁幕后的黑手——后妈吧！




虽然在PSV上能玩到“《刺客信条》系列”的作品就已经令我这个“女刺客控”感到满足，但是由于游戏里各种各样的BUG实在太多，严重影响了游戏的体验，不得不令人怀疑这是个赶工而成的“半成品”。不过就算有种种缺陷，本作仍不失为近期来值得一玩的PSV大作，希望官方能在日后放出修复BUG的补丁，让其他玩家不要像笔者一样无时无刻都活在存档损坏的阴影下（泪）。

文 乌冬 美编 咕噜

游戏通关后只要满足一定条件就会追加番外篇，这次的研究主要以番外篇的关卡攻略为主，另外由于PSP版的隐藏角色加入条件以及召唤誓约组合也做了一定的更改，所以这里也一并列出。






| PSP | S・RPG | 战略角色扮演 |
|---|---|---|
| 召唤之夜3 | | |
| サモンナイト3 | | |
| NBGI | 日版 | 2012年10月4日 |
| 1人 | 3990日元 | 无对应周边 |

相关攻略研究：Vol.192 P79




# 隐藏角色加入条件

## クノン

1. 第4话自由行动时前往机界集落的中央管理施设和クノン会话。
2. 第5话自由行动时前往机界集落的中央管理施设和アルディラ会话，对话选项选“违うと思う”。
3. 第6话第二次自由行动时前往机界集落的リペアセンタ－和クノン会话，对话选项选“うれしかった～”。
4. 第7话第一次自由行动时前往机界集落的リペアセンタ－和クノン会话，接着去补给ドッグ和クノン对话进行战斗。
5. 第8话第一次自由行动时前往机界集落的リペアセンタ－和クノン会话，对话选“そんなことない！”或“本当にそう思うの？”。
6. 第9话结束时主角和アルディラ的等级在14级以上就会进入外传，通过后下一话的自由行动时前往机界集落的リペアセンタ－找クノン对话她便会加入。



## スバル

1. 第 5 话自由行动时前往幻兽集落的**ユクレスの广场**和**スバル**会话。
2. 第 6 话自由行动时前往鬼妖界集落的**镇守の社**和**スバル**会话。
3. 第 8 话自由行动时前往鬼妖界集落的**镇守の社**和**スバル**会话，对话选项选择“そうかな？”。
4. 第 10 话结束后满足以上条件就会进入外传，通过后**スバル**加入。

## フレイズ

1. 第 5 话自由行动时前往灵界集落的**瞑想の祠**和**フレイズ**会话，对话选项任意。
2. 完成上个条件后前往灵界集落的**まやかしの森**进行战斗。
3. 第 6 话自动行动时前往灵界集落的**异镜の水场**和**フレイズ**会话，对话选项选择“好きだからですか？”。
4. 第 9 话自由行动时前往灵界集落的**异镜の水场**和**フレイズ**对话，对话选项选择“そうじゃない！（违うんです！）”。
5. 第 11 话结束后满足以上条件就会进入外传，通过后**フレイズ**加入。

## ヴァルゼルド

1. 第 8 话自由行动时前往机界集落的**スクラップ场**和**ヴァルゼルド**会话。
2. 第 10 话自由行动时前往机界集落的**スクラップ场**和**ヴァルゼルド**会话。
3. 第 12 话自由行动时前往机界集落的**スクラップ场**和**ヴァルゼルド**会话进行战斗，通过后**ヴァルゼルド**加入。

## アズリア和ギャレオ

1. 第 1 话在船上的第一个对话选项选“船内をぶらつく”。
2. 第 7 话剧情战斗前的对话选项先选“そんなことない！”，再选“あきらめない”。
3. 第 8 话剧情战斗前会话先选“道をゆずる”，再选“条件をのむ”。（恶业值在一定以下才会出现。）
4. 第 12 话的夜会话选“？？？”。
5. 满足以上条件并且主角等级在 21 级以上的话就会进入第 12 话外传，通过后**アズリア**和**ギャレオ**加入。

## メイメイ

1. 第9话玩商店的任意一个迷你游戏获得特等奖，让メイメイ在剧情战斗出击。
2. 最终话自动行动时前往商店可获得“メイメイのお守り”（恶业值一定以下）。
3. 读通关存档进行二周目，到第4话后就可以用傀儡系统将メイメイ招入队伍了。



# 誓约组合

| 饰品 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 道具名 | 机 | 鬼 | 灵 | 兽 | 无 |
| 异世界の腕时计 | ベズソウ | × | × | × | アニメ素材 15 |
| 茨の王冠 | × | × | パラ・ダリオ | × | レジストパネル |
| ウィルスガ－ド | インジェクス | × | 圣母プラ－マ | セイレ－ヌ | × |
| 宇宙からの石版 | ゴレム | マシラ众 | 天使ロティエル | クロックラビィ | レジストパネル |
| お香ランプ | インジェクス | シシコマ | ダ－クレギオン | ペンタ君 | レジストパネル |
| お化けの化石 | × | × | ポワソ | × | × |
| おもちゃの王冠 | × | × | 圣母プラ－マ | × | ダ－クブリンガ－ |
| 海贼旗 | ドリトル | × | ポワソ | 召唤兽画像 01 | 蛇毒针（投具） |
| かきかたの本 | × | ミョ－ジン | × | ジュラフィム | × |
| 学术教本 | | | | | シャインセイバ－ |
| カネルの发留め | × | × | 圣母プラ－マ | × | アニメ素材 17 |
| かみなりハンカチ | 竹刀（刀） | × | タケシ－ | × | ペ－パ－ナイフ（短剑） |
| 唐草のお守り | × | シシコマ | × | × | × |
| かわいい手镜 | × | 竹刀（刀） | ポワソ | 设定イラスト 16 | サモンマテリアル |
| 鬼封札 | グラヴィス | 金刚鬼 | ブラックラック | プニム | × |
| きれいな贝壳 | × | × | タケシ－ | セイレ－ヌ | × |
| キャプテンハット | ビットガンマ－ | 召唤兽画像 12 | ダ－クレギオン | × | GOGO サ－ベル |
| 红莲札 | ライザ－ | ギョロメ | × | × | シャインセイバ－ |
| 兽のしっぽ | × | ムジナ | × | タマヒポ | × |
| 虚空の怀中时计 | エレキメデス | × | 圣母プラ－マ | クロックラビィ | × |
| 坏れた帝国勋章 | ゴレム | × | 召唤兽画像 04 | × | メモリ－デスク |
| 四界の指轮 | ナックルボルト | 狐火の巫女 | パラ・ダリオ | クロックラビィ | × |
| 磁气ネックレス | ドリトル | × | × | × | サモンマテリアル |
| 忍びの巻物 | × | マシラ众 | × | × | アサッシンズ（短剑） |
| 咒破の巻物 | × | 狐火の巫女 | ペコ | ナックルキティ | × |
| 召魔の水晶 | × | シシコマ | ホ－リ－シ－プ | × | × |
| 真鍮の腕轮 | × | × | × | × | ウッドテ－ブル |
| 新绿皇子 1000 | ベズソウ | ミョ－ジン | × | × | × |
| 水晶の腕轮 | × | × | ペコ | × | × |
| 水夫のお守り | さびた剑（剑） | × | ポワソ | 设定イラスト 15 | サモンマテリアル |
| 铃のお守り | さびた剑（剑） | ミョ－ジン | × | × | × |
| 小さな辞典 | × | × | ピコリット | × | ペ－パ－ナイフ |
| 血染めの海贼旗 | × | 竹刀（刀） | ホ－ンテッド船长 | ドライア－ド | × |
| チタンねじ | ドリトル | × | × | × | 铁针（投具） |
| 超小型着火装置 | フレイムナイト | 白华桃仙猿 | 魔天兵ベルエル | × | × |
| 手编みのセ－タ－ | アニメ素材 15 | × | × | × | シャインセイバ－ |
| 电气モ－タ－ | エレキメデス | × | タケシ－ | × | 假面の石像 |

| 道具名 | 机 | 鬼 | 灵 | 兽 | 无 |
|---|---|---|---|---|---|
| 棘の王冠 | × | × | パラ・ダリオ | × | レジストパネル |
| トゲトゲオカリナ | × | × | ピコリット | テテ | × |
| ニガウリかんざし | × | ナガレ | ポワソ | × | × |
| ネコバッヂ | × | × | × | ナックルキティ | × |
| ハイパ－ボルト | ナックルボルト | × | × | × | × |
| ハ－ドスト－ン | グラヴィス | × | × | × | サモンマテリアル |
| 花柄マント | × | かまいたち | × | タマヒポ | × |
| 万能ナベ | ドリトル | ムジナ | タケシ－ | タマヒポ | サモンマテリアル |
| ビ－玉 | 设定イラスト 09 | × | ピコリット | × | 石细工の土台 |
| 必杀の卷物 | フレイムナイト | 鬼神将ゴウセツ | × | × | 蛮勇の武具（武具） |
| 必胜のお守り | × | シシコマ | × | × | アニメ素材 16 |
| 一つ目の勾玉 | × | ギョロメ | × | × | ペ－パ－ナイフ（短剑） |
| ブクブク茶釜 | ドリトル | ムジナ | × | × | ブラインセイバ－（剑） |
| 武芸のくし | × | 金刚鬼 | × | × | × |
| 不思议な壶 | × | × | × | スライムポッド | ダ－クブリンガ－ |
| ブリキの勋章 | グラヴィス | × | × | × | × |
| ブリキのゼンマイ | × | ミョ－ジン | × | テテ | × |
| プリティ植木鉢 | × | × | × | ドライア－ド | × |
| 飞龙の牙 | × | × | ダ－クレギオン | ワイヴァ－ン | 反魔の水晶 |
| ふろしきマント | × | × | × | × | ウッドテ－ブル |
| ペット手帐 | × | × | × | ペンタ君 | × |
| 防尘スカ－フ | × | ムジナ | × | タマヒポ | × |
| マグマスト－ン | グラヴィス | × | ブラッククラック | ドライア－ド | 假面の石像 |
| マジックテ－プ | × | ノロイ | ダ－クレギオン | × | ラウダ－ラッシュ（剑） |
| 魔石のピアス | × | × | 冰魔コバルディア | × | 反魔の水晶 |
| 真っ青になる首轮 | × | ナガレ | × | × | × |
| 护りの指轮 | ベズソウ | × | × | × | × |
| 目觉まし时计 | さびた剑（剑） | × | × | × | サモンマテリアル |
| 暗のカンテラ | チエンボル | × | × | × | 反魔の水晶 |
| ルシャナの发留め | × | × | × | ドライア－ド | アニメ素材 16 |
| わら人形 | × | ノロイ | × | タマヒポ | × |

## 武器

| 道具名 | 机 | 鬼 | 灵 | 兽 | 无 |
|---|---|---|---|---|---|
| 汉气サ－ベル!（剑） | × | 鬼神将ゴウセツ | × | ナックルキティ | × |
| キッチンナイフ（短剑） | 加工肉 | 赤い野菜 | すっぱい实 | 绿の野菜 | 白たまご |
| 牙兽の短剑（短剑） | × | シシコマ | × | × | 石细工の土台 |
| ガドクトウ（刀） | ベズソウ | ギョロメ | × | タマヒポ | クロツバキ（着物） |
| シニスタ –666（铳） | 召唤兽画像 08 | 狐火の巫女 | パラ・ダリオ | ポックル | ダ－クブリンガ－ |
| 星幽の杖（杖） | × | × | ポワソ | × | × |
| ねこわんど（杖） | ベズソウ | × | × | ナックルキティ | 必杀ニャックル（武具） |
| 召灵の杖（杖） | × | × | ペコ | × | × |
| 晶灵剑（剑） | ライザ－ | 金刚鬼 | × | スライムポット | × |
| 魔光の宝剑（大剑） | ベズソウ | 竹刀（刀） | ピコリット | × | シャインセイバ－ |
| 石の拳（武具） | × | × | × | × | 巨像の拳 |
| 鬼武射の弓（弓） | × | 龙神オボロ | ホ－ンテッド船长 | × | 召唤兽画像 09 |

## 防具

| 道具名 | 机 | 鬼 | 灵 | 兽 | 无 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴ－レムペイン（重装备） | ゴレム | × | × | × | 假面の石像 |
| 邪眼のロ－ブ（ロ－ブ） | × | シシコマ | × | × | 假面の石像 |
| ダ－クロ－ブ（ロ－ブ） | × | × | ブラッククラック | フラワ－ロッド（杖） | サモンマテリアル |
| ポワポワベスト（兽服） | × | × | × | タマヒポ | 石细工の土台 |
| ロコランゼ 92S（装甲） | 机神ゼルガノン | レイゴウサツ（刀） | 圣母プラ－マ | ブレイドボア | レイスクリュ－（ドリル） |

# 番外篇 乐园を継ぐ者たち Are you happy？

番外篇是以前作《召唤之夜 2》的角色为主的附加故事，进入的方法为ヘイゼル出场的每一战都将她打倒，并且恶业值在一定以下，这样通关后在标题画面就可以看到右下角有按 SELECT 进入番外篇的提示，选了后再选 NEW GAME 就可入番外篇。

**主人公 & 属性选择**

番外篇一开始也和正篇一样要选择主角，当然这里的是 2 代的主角，男主角是**マグナ**，女主角是**トリス**，注意选了属性后就会直接决定护卫兽（相当于 3 代的学生），也就是说主角的属性和护卫兽是一致的。

**选项 1**

◆アメル？→从前作アメル的结局开始
◆ネス？→从前作ネスティ的结局开始

**选项 2**

◆战斗→主角战斗类型为战士
◆召唤术→主角战斗类型为召唤师

**战斗・VS マルルゥ & 岛の住人**

| 额外勇气战斗条件 | 奖牌数 |
|---|---|
| 只击破マルルゥ过关 | 5 |

除了主角以外，其他角色的技能点都是还没用的，出击前记得先用掉。如果要达成额外勇气战斗条件的话就最好把**ケイナ**派出场，并把她的出击位置放到前排。战斗开始后让**ケイナ**移动到最近的蘑菇上对**マルルゥ**使用必杀技，两次就可把她击破，不过要注意敌方回合时**ケイナ**会遭到集中攻击，要派一些防御高的角色在蘑菇旁帮忙吸引火力。







3 代的学生加入。

**自由行动**

前往到地图各处对话后到集いの泉触发剧情战斗。

**战斗・VS 谜の影**

| 额外勇气战斗条件 | 奖牌数 |
|---|---|
| 学生击破 5 个敌人 | 5 |

敌人不强，而且我方有地形上的优势，守住路口让敌人自己送上门来即可，还有记得让学生击破 5 个敌人完成额外勇气战斗条件。

**自由行动**

选择集落触发剧情战斗。

**战斗・VS 谜の影（灵界集落）**

| 额外勇气战斗条件 | 奖牌数 |
|---|---|
| 我方不中异常状态 | 5 |



一开始我方就处于被夹击的状态，最好先把下边的敌人收拾了再说，特别是最接近的那3个敌人挨得非常紧，正好可以让召唤师的范围召唤术派上用场。额外勇气条件要求我方不中异常状态，敌人里能施加异常状态只有两个弓箭兵和高台上的召唤师，弓箭兵为10%几率的麻痹，召唤师为高几率的中毒，最保险的就是给全员装上宇宙からの石版这种能防全异常状态的饰品，钱不够的话至少主力的一或两个角色装宇宙からの石版，其他角色则装磁気ネックレス防麻痹，等解决了其他敌人后，最后让装了宇宙からの石版的角色去对付召唤师。

### 战斗・VS 谜の影（鬼妖界集落）

| 额外勇气战斗条件 | 奖牌数 |
|---|---|
| 让4个敌人中异常状态 | 5 |

敌人很分散，而且我方还有地形优势，可以说是这四个平行的关卡中最轻松的一个，只要注意额外勇气战斗条件的让4个敌人中异常状态就可以了，除了可以用障碍物外达成外，**ケルマ**的魅惑召唤术也能多多利用一下，正好敌人对魅惑都没抵抗力，看它们自己人打自己人的样子真的非常惬意。

### 战斗・VS 谜の影（幻兽界集落）

| 额外勇气战斗条件 | 奖牌数 |
|---|---|
| 用障碍物的爆炸击破至少1个敌人 | 5 |

敌方弓箭兵对召唤师的威胁非常大，最好先用战士型角色将他们引出来击破，之后无论是走左边还是右边都会轻松不少。额外勇气战斗条件在正篇中应该遇到过不少次了，同样是让防御高的角色走到障碍物斜角的位置引敌人过来，然后将敌人的HP削减到一定程度后再用弓箭手引爆障碍物击破。

### 战斗・VS 谜の影（灵界集落）

| 额外勇气战斗条件 | 奖牌数 |
|---|---|
| 不让敌人使用暴走召唤 | 5 |

敌人的召唤师基本都在后方，所以前半段路上的反魔水晶基本用不到，反而还阻碍去路，推进前可以先用远程单位把挡路的水晶破坏掉，但要注意灰色的被破坏时会放出石化气体，没有防石化饰品的角色千万不要接近。额外勇气战斗条件比较简单，会使用暴走召唤的只有最里面的一个召唤师，而且一般只在我方单位很集中的时候才会用暴走召唤，可以让两个魔防高的角色分别从两边接近，引他过来后就一口气打倒。

### 自由行动

前往遗迹入り口触发剧情战斗。

### 战斗・VS 谜の影（遗迹入り口）

接下来是两连战，中间无法自由行动，进入前记得把道具和装备都整备好，还有这两关都没有勇气战斗条件，等级也可以不用调整了，把经验值全部用完提升战力吧。关卡方面，我方有绝对的地形优势，要尽量利用高低差来提升伤害，不过同时也要注意因为高低差太多而出现攻击不到的情况。敌方最后一个召唤师会用暴走召唤，同样用魔防高的角色吸引出来，然后用必杀技争取一回合击破。

### 战斗・VS 源罪の影

最后一战的敌人和之前关卡的差不多，而且没有BOSS，但千万不可因此大意，因为和敌人离得很近，而且敌人的召唤师还有远程的范围召唤术，战斗开始后不能冲太快，否则吸引太多敌人过来的话我方可能瞬间就会被击溃。比较安全的方法是一开始先往外走一到两格，然后等敌人送上门，下个回合就集中火力逐个击破，其中要以召唤师优先，有必杀技的直接必杀技伺候，等挺过最初的一波敌人后，后面的敌人也就没什么难度了。








**相信各位读者应该都听说了任天堂下一代家用级Wii U的相关消息，虽然它的机能看起来并没有太多值得惊喜的地方，但强大的首发阵容却令人震撼不已，如果这些游戏都能按时首发的话，那么Wii U可以算是史上首发软件最豪华的主机了。对于掌机玩家来说，无论你是否喜欢任天堂，也都无法忽略3DS目前越买越好的事实。这辑《游戏文化频道》栏目就以任天堂作为话题吧。**

文 koflover　编 胧月

# 任天堂软件阵容盘点

在电子游戏行业摸爬滚打了数十年，曾经历过FC、SFC、Wii以及各大掌机系列的辉煌，也遭遇过VB、NGC时期的低谷。尽管任天堂无法讨好所有玩家，也很难再现当年FC、SFC时代一家独大的霸主地位，但不可否认的是，任天堂的确创造过电子游戏行业的一个又一个传奇，推出的经典大作更是不胜枚举。很多时候我们习惯用日本地区销量是否突破百万的方式，作为衡量一款游戏成功与否的标杆。当然这条规则其实并不是很严谨，而且也有很大的局限性，比如街机游戏和欧美游戏就不好用日本地区的销量去衡量，而近期有不少游戏也是以数字下载的方式去销售，统计出的销量数字与实际可能有很大出入。不过日本毕竟是电子游戏的发源地之一，尽管市场份额远不及欧美地区，但足以成为检验游戏口碑的试金石。对于任天堂来说，区区百万大作已经不算什么了，据统计迄今为止属于任天堂的百万大作已经突破了100大关，我们如果要把这100多款游戏一一列举出来的话恐怕要占去好几页的篇幅。所以我们把标准提高一点，先来回顾下任天堂销量超过200万的大作吧。

| 名次 | 游戏名称 | 平台 | 发售年份 | 游戏类型 | 日本销量 | 全球销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 口袋妖怪 红・绿・蓝 | GB | 1996 | RPG | 1022万 | 3137万 |
| 2 | 口袋妖怪 金・银 | GB | 1999 | RPG | 900万 | 2310万 |
| 3 | 超级马里奥兄弟 | FC | 1985 | ACT | 681万 | 4024万 |
| 4 | 新・超级马里奥兄弟 | NDS | 2006 | ACT | 646万 | 2856万 |
| 5 | 口袋妖怪 钻石・珍珠 | NDS | 2006 | RPG | 604万 | 1802万 |
| 6 | 口袋妖怪 黑・白 | NDS | 2010 | RPG | 562万 | 1437万 |
| 7 | 口袋妖怪 红宝石・蓝宝石 | GBA | 2002 | RPG | 538万 | 1585万 |
| 8 | 动物之森DS | NDS | 2005 | SLG | 533万 | 1180万 |
| 9 | 脑锻炼2 | NDS | 2005 | PUZ | 532万 | 1523万 |
| 10 | 新・超级马里奥兄弟Wii | Wii | 2009 | ACT | 459万 | 2588万 |
| 11 | 俄罗斯方块 | GB | 1989 | PUZ | 422万 | 3026万 |
| 12 | 超级马里奥大陆 | GB | 1989 | ACT | 418万 | 1814万 |
| 13 | 脑锻炼 | NDS | 2005 | PUZ | 416万 | 1998万 |
| 14 | 马里奥赛车DS | NDS | 2005 | RAC | 410万 | 2207万 |
| 15 | 口袋妖怪 心金・灵银 | NDS | 2009 | RPG | 396万 | 1142万 |
| 16 | 超级马里奥兄弟3 | FC | 1988 | ACT | 384万 | 1728万 |

| 名次 | 游戏名称 | 平台 | 发售年份 | 游戏类型 | 日本销量 | 全球销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 | 超级马里奥赛车 | SFC | 1992 | RAC | 381万 | 876万 |
| 18 | Wii Sports | Wii | 2006 | SPT | 377万 | 7943万 |
| 19 | 朋友聚会 | NDS | 2009 | PUZ | 367万 | 367万 |
| 20 | Wii Fit | Wii | 2007 | SPT | 360万 | 2273万 |
| 21 | 马里奥赛车Wii | Wii | 2008 | RAC | 356万 | 3250万 |
| 22 | 超级马里奥世界 | SFC | 1990 | ACT | 354万 | 2061万 |
| 23 | 口袋妖怪 火红・叶绿 | GBA | 2004 | RPG | 315万 | 1049万 |
| 24 | 口袋妖怪 黄 | GB | 1998 | RPG | 312万 | 1464万 |
| 25 | Wii Sports 度假胜地 | Wii | 2009 | SPT | 308万 | 2999万 |
| 26 | 大金刚 国度 | SFC | 1994 | ACT | 300万 | 930万 |
| 27 | Wii Play | Wii | 2006 | PUZ | 293万 | 2862万 |
| 28 | 口袋妖怪 黑2・白2 | NDS | 2012 | RPG | 279万 | 422万 |
| 29 | 超级马里奥大陆 6个金币 | GB | 1992 | ACT | 269万 | 1118万 |
| 30 | 口袋妖怪 白金 | NDS | 2008 | RPG | 269万 | 750万 |
| 31 | 超级马里奥兄弟2 | FC | 1986 | ACT | 265万 | 265万 |
| 32 | Wii Fit 加强版 | Wii | 2009 | SPT | 252万 | 2077万 |
| 33 | 高尔夫 | FC | 1984 | SPT | 246万 | 401万 |
| 34 | Wii聚会 | Wii | 2010 | PUZ | 243万 | 783万 |
| 35 | 任天堂全明星大乱斗X | Wii | 2008 | FTG | 241万 | 1122万 |
| 36 | 棒球 | FC | 1983 | SPT | 235万 | 320万 |
| 37 | 英语训练DS | NDS | 2006 | PUZ | 232万 | 333万 |
| 38 | 马里奥赛车64 | N64 | 1996 | RAC | 223万 | 987万 |
| 39 | 大金刚 国度2 | SFC | 1995 | ACT | 220万 | 515万 |
| 40 | 麻将 | FC | 1983 | TAB | 213万 | 214万 |
| 41 | 超级马里奥全明星 | SFC | 1993 | ACT | 212万 | 1055万 |
| 42 | 口袋妖怪 绿宝石 | GBA | 2004 | RPG | 206万 | 641万 |
| 43 | 马里奥医生 | GB | 1989 | PUZ | 200万 | 534万 |

在这以上43款200万大作中，《马里奥》和《口袋妖怪》两个系列毫无疑问地占去了大半江山，尤其值得注意的是，在《口袋妖怪》正统系列作品中只有《口袋妖怪 水晶》没能突破200万，这怪物级软件的实力果然名不虚传。像《脑锻炼》、《英语训练》这些不入核心玩家法眼的教育类游戏，销量反而比很多知名大作都好得多，这是任天堂蓝海战略取得巨大成功的有力佐证。另外，业界话题之作《Wii Sports》的全球销量是历代游戏之最，远超《俄罗斯方块》和《超级马里奥兄弟》，这一方面因为《Wii Sports》的确是称得上是划时代的游戏作品，另一方面也是因为它与主机Wii同捆销售的缘故，估计未来也很难有什么游戏打破这个全球销量纪录了。

◀这些主机与左上角的花札是任天堂各个发展历程的缩影。

## 《马里奥》系列

“马里奥”是任天堂的象征，就像米老鼠之于迪士尼，乔丹之于NBA，足球之于巴西那样，任天堂的历史、企业文化和经营理念，全部都浓缩在马里奥这个经久不衰的形象中。而在电子游戏行业中，“马里奥”也是最具号召力的品牌（没有之一）。任天堂每推出一部新主机时，《马里奥》都一定是为主机保驾护航的首发软件（NGC的首发

▶马里奥是电子游戏历史上永不磨灭的经典。

软件《路易的鬼屋冒险》也可以归入“《马里奥》系列”），可见马里奥对任天堂的重要程度。“《马里奥》系列”作品的数量在所有游戏品牌中也名列榜首，就连《口袋妖怪》这种拥有大量平行版本以及外传衍生作品的游戏品牌，依然无法和马里奥相提并论。而三国、高达这些题材虽然也被大量改编成游戏，但它们毕竟不算是游戏意义上的同一品牌。

由于“《马里奥》系列”的游戏数量实在太多，而且各个游戏之间也没有一个统一的冠名方式，所以我们在盘点这些作品的时候按照游戏的内容和题材进行分类，方便大家理解和参考。



▲《超级马里奥兄弟3》在日本地区取得了384万套的销量，销量排在初代《超级马里奥兄弟》之后名列第二，超过了《勇者斗恶龙Ⅲ》。

## 2D平台跳跃类型

平台跳跃类型是动作游戏中最为经典的一个分支类型，除了我们耳熟能详的“《超级马里奥》系列”的多部作品之外，像《索尼克》、《洛克人》、《雷曼》这些著名的动作游戏也是从《超级马里奥》的玩法中衍生而来的。而仅仅是“2D平台跳跃类型”的马里奥游戏，如果要细分的话又可以分为多个不同的分支，毕竟这是系列的最经典玩法。虽然这些马里奥游戏覆盖了任天堂的所有机种，但彼此的玩法都是大同小异，其中最为玩家所津津乐道的应该是FC的《超级马里奥兄弟3》，它不但拥有流畅的手感和FC游戏中最为绚丽的画面，关卡数量更是突破了100大关，以正常速度全部打通一遍需要3个小时左右，当时没有任何一款FC动作游戏能拥有如此丰富的流程。《超级马里奥兄弟3》的种种设定都成为了马里奥后续系列的标准，比如特色鲜明的世界关卡、各类变身道具、3下就可以KO的BOSS等等。在3DS的首部马里奥游戏《超级马里奥3D大陆》中，向《超级马里奥兄弟3》致敬的地方比比皆是。

虽然《超级马里奥兄弟3》是系列不朽的经典，但近年来令整个马里奥系列重返巅峰的作品当属《新·超级马里奥兄弟》。它是NDS平台最为畅销的游戏，全球销量超过了2900万套，而它的续作《新·超级马里奥兄弟Wii》也取得了2600万套的全球销量佳绩。《新·超级马里奥兄弟》就游戏品质而言，并不像《超级马里奥兄弟3》那样有重大的突破和创新，它仅仅是帮助玩家找回了对“《马里奥》系列”的感情和回忆。尽管任天堂不能再像上世纪80年代那样“一统江湖”，但只要有马里奥，任式帝国的根基就难以撼动。

除了以马里奥为主角的游戏之外，“《马里奥》系列”的经典角色瓦里奥、耀西、碧奇、大金刚等角色也曾在不同游戏中出任主角，其中瓦里奥系列和大金刚系列的素质比较高，在玩家中也有不错的口碑，耀西系列则更为低龄向。而由Tose代工开发的《超级公主碧奇》虽然在故事设定和系统方面有一些特色，但游戏整体素质比正统的马里奥系列有很大的差距，在日本地区只卖了20万套而已。

## 3D动作类型

相比起传统的2D平台跳跃类型的游戏来说，3D动作类型的马里奥游戏确实不算多，这是因为开发3D动作游戏的难度和成本远远要比2D游戏来的高，况且对于“马里奥”这块金字招牌来说，每一款正统作品都不容有失。迄今为止3D动作类型的马里奥游戏只有以下6款：《超级马里奥64》（N64）、《超级马里奥64DS》（NDS）、《阳光马里奥》（NGC）、《马里奥银河》（Wii）、《马里奥银河2》（Wii）和《超级马里奥3D大陆》（3DS）。



▲《超级马里奥3D大陆》给玩家带来了真正的3D世界。

对于玩家而言，最令人难忘的莫过于《超级马里奥64》，它就像《超级马里奥兄弟3》那样，是整个系列的里程碑，虽然真正拥有N64主机的玩家可能不多，但相信大部分玩家都在NDS上体验过它的移植版《超级马里奥64DS》。虽然《超级马里奥64》是16年前的游戏，但即便用现在的标准去衡量，它的素质也近乎完美。《超级马里奥64》那流畅的手感和丰富的探索要素自不必说，它最值得称道之处要属全开放的3D沙盘空间，玩家在游戏过程中并不需要遵循单一的行进路线，而是可以自由探索，这样一来不但提高了3D空间的临场感，而且还加强了关卡的耐玩程度。而《马里奥银河》、《超级马里奥3D大陆》等游戏的关卡就不是3D沙盘空间，单程路线很难让玩家有重复游戏的欲望。

对于所有3D动作游戏来说，营造空间立体感都是件很棘手的事情，“《马里奥》系列”也不例外。毕竟3D动作类型的马里奥游戏的核心玩法也是“平台跳跃”，玩家必须能够看清楚每个平台在3D空间中的高度和远近，才能够正常进行操作。但游戏呈现给玩家的画面毕竟是通过2D屏幕来展现的，玩家想要通过“近大远小”的表现方式来准确判断出平台所在的准确位置还是比较困难的。支持裸眼3D功能的《超级马里奥3D大陆》虽然在一定程度上解决了这个问题，不过裸眼3D毕竟很容易造成视觉疲劳，再加上《超级马里奥3D大陆》在关卡设计方面也有赶工之嫌，希望未来的3D马里奥能更好的解决空间感的问题。

## 体育竞技类型

“车枪球”是近几年一个比较时髦的名词，指的是赛车竞速游戏（车）、第一人称射击游戏（枪）和球类运动游戏（球）的合成，由于这三类游戏比较符合欧美玩家的胃口，再加上又符合快餐游戏的文化需求，所以是目前家用机游戏和电脑游戏的主流。“《马里奥》系列”虽然暂时没有真正意义上的“枪”，但“车”和“球”却一点都不少，下面我们就简单介绍一下吧。

与马里奥相关的赛车竞速游戏只有“《马里奥赛车》系列”，该系列从92年SFC平台的《超级马里奥赛车》到去年3DS平台的《马里奥赛车7》，一共推出了7款作品，除了能够支持双人同时驾驶操作的《马里奥赛车 双重冲刺》以外，其余作品的玩法都大同小异。当然，一成不变的玩法并没有影响到这个系列的受欢迎程度，由于任天堂很好地控制了游戏的发布频率（每部主机只推出一部《马里奥赛车》），再加上马里奥的品牌效应，所以几乎每部《马里奥赛车》都成为了百万级大作。

球类运动游戏方面，马里奥系列更是遍地开花，涉及到网球、高尔夫球、篮球、垒球、足球和棒球这六大球类领域。其中《马里奥网球》和《马里奥高尔夫》由于作品数量多，在玩家中的知名度比较高，值得一提的这两个系列都是由《黄金的太阳》系列的开发商Camelot进行开发的。另外，由任天堂和世嘉共同开发的“《马里奥与索尼克奥运会》系列”也收录了大量球类运动，比如乒乓球、曲棍



▲《马里奥赛车》系列虽然不如专业竞速游戏严谨，但乐趣却有增无减。

球、羽毛球等等，但游戏内容就比不过以上几款专业的球类运动游戏了。

## 角色扮演类型

任天堂本身不以制作RPG见长，像《Mother》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《魔法假日》等RPG系列都是由第二方工作室进行开发的，而“《马里奥RPG》系列”与传统的RPG的风格也有很大的出入，更像是披着马里奥系列外衣的《塞尔达传说》。《马里奥RPG》系列一共有6作，只有首作《超级马里奥RPG》是任天堂和史克威尔合作开发的，销量突破了百万，而《纸片马里奥》则是由开发“《火焰之纹章》系列”的Intelligent Systems制作，《马里奥与路易RPG》则是由第二方工作室Alpha Dream来开发，它们的销量都只有几十万套。不过考虑到《塞尔达传说》在日本的销量也是几十万套的级别，《纸片马里奥》和《马里奥与路易RPG》所取得的成绩也是情理之中。




▲《纸片马里奥3DS》是任天堂今年年末商战的重要作品之一。

## 益智休闲类型

益智休闲类型的“小游戏”也是马里奥系列的重要组成部分，像《超级马里奥兄弟3》、《超级马里奥64DS》、《新超级马里奥兄弟》等正统作品中附带的小游戏就非常耐玩，《马里奥医生》也是紧随《俄罗斯方块》的益智休闲游戏大作。而作为小游戏合集的“《马里奥聚会》系列”也大受马里奥粉丝和轻度玩家的好评，系列第十部作品《马里奥聚会DS》更是创下了200万套的销量，为历代之最。其实《马里奥聚会》所收录的各类小游戏只是借用了马里奥游戏中的各个角色形象，游戏内容与马里奥并没有什么直接联系，如果把游戏中的马里奥换成陆行鸟、史莱姆、皮卡丘这些萌系角色，游戏的玩法也不会有任何改变。收录各类小游戏的合集作品对我们来说已经司空见惯，但像《马里奥聚会》这样能在14年间推出11部作品（除了《马里奥聚会》1至9以外，还有针对掌机的《马里奥聚会Advance》和《马里奥聚会DS》，且一直都保持不错销量势头的系列，倒是非常罕见。轻度玩家对益智休闲游戏的喜爱固然是一方面原因，但马里奥的品牌效应才是决定性因素。

除了《马里奥聚会》以外，还有许多益智休闲类型的游戏也使用了马里奥等角色的形象，有了马里奥这块金字招牌，这些游戏就一定会比同类益智休闲游戏更受欢迎。《瓦里奥制造》就是最有说服力的例子，以这样一款风格另类、画面简陋且没有太多操作元素的游戏，如果不是有瓦里奥助阵的话，恐怕早就被玩家当作三线游戏直接忽略不计了。当然，《瓦里奥制造》能让玩家百玩不厌，游戏本身的收集和成就要素也起到了重要的作用。《瓦里奥制造》系列还利用了主机的特殊机能来丰富游戏本身的玩法，利用GBA平衡感应器的《旋转瓦里奥制造》、利用NDS麦克风和触摸功能的《触摸瓦里奥制造》，以及利用Wii遥控器的《手舞足蹈瓦里奥制造》，都是灵活利用机能的典范之作。




▲“玩法简单，乐趣无穷”是《瓦里奥制造》系列的标签。

# 《口袋妖怪》系列

除了《马里奥》之外，任天堂旗下最具号召力的软件品牌当属《口袋妖怪》了。口袋妖怪作为业界公认的怪物级软件，牢牢控制了低龄玩家的市场，它所推出的每一款正统作品都取得了不俗的销量成绩，其中销量最低的《口袋妖怪 水晶》在日本地区也达到187万套之多。尽管"《口袋妖怪》系列"的影响力和销量成绩比起整个《马里奥》家族要略逊一筹，但它对任天堂的重要性依然无可质疑。任天堂之所以能在掌机市场中一路高歌猛进，与《口袋妖怪》的贡献是分不开的，《口袋妖怪》就是任氏掌机立于不败之地的最大法宝。

作为仅次于马里奥的重要游戏品牌，《口袋妖怪》也推出了各种不同类型和题材的系列作品，下面我们按照游戏本身的系列分类来盘点一下吧。

## 掌机正统 系列

虽然口袋妖怪和马里奥都包含有数量庞大的作品分支，但它们之间存在一个本质的区别：口袋妖怪的分支作品虽多，但只有掌机平台的RPG才算得上是正统系列作品；而马里奥系列经过了近三十年的发展和积累，马里奥早已成为家喻户晓的品牌形象，而不仅仅是某一种类型的象征，2D马里奥、3D马里奥以及《马里奥赛车》、《马里奥聚会》等等，都是"《马里奥》系列"的嫡传正统。而口袋妖怪除了掌机正统系列作品之外，其他系列明显缺乏足够的号召力，从这一点来看，口袋妖怪还有很长的一段路要走。

掌机正统系列的口袋妖怪一共推出了21部作品，其中包含了平行版本、资料片版本以及复刻版本，按照游戏的内容和系统可分为5个世代（世代为官方的分类称呼）。以局外人角度来看的话，口袋妖怪的"量产化"现象非常严重，因为每一作的剧情都是固定的模式，游戏系统也没有什么本质改变，新作给玩家带来的只不过是更多的PM、技能和道具而已。但对于核心玩家来说，"换汤不换药"并不见得是什么坏事，许多经典游戏品牌其实也是一样的情况，像《街头霸王》、《怪物猎人》、《勇者斗恶龙》这些国民级大作，每次推出的新作看上去也仅仅是"旧瓶装新酒"而已。反倒是对游戏核心进行大刀阔斧改革的《拳皇》却总是褒贬不一，能像《最终幻想》这样不断推陈出新而又获得市场认可的游戏，实在是少之又少。

虽然《口袋妖怪》的主要受众对象是低龄玩家，但这些低龄玩家的玩龄完全也符合核心玩家的标准，从小学玩到大学的口袋玩家大有人在。对于这些核心玩家来说，虽然口袋妖怪每次推出的新作并不能带来足够的未知新鲜感，但只要游戏的可玩内容有所增加（更多的PM），细节部分得到完善，这就已经足够了。口袋妖怪的新作基本上包含了前作的主要游戏内容，玩家入手新作后，前作就失去了可玩价



▲拥有16年历史的"口袋妖怪"整整影响了一代玩家。

值，所以，与其把口袋妖怪的新作成为新作，倒不如说是扩展版更为贴切。其实，游戏是新作还是扩展版这一点对玩家来说并不是最重要的，游戏只要能够把握住玩家的需求，那就能赢得市场和口碑。

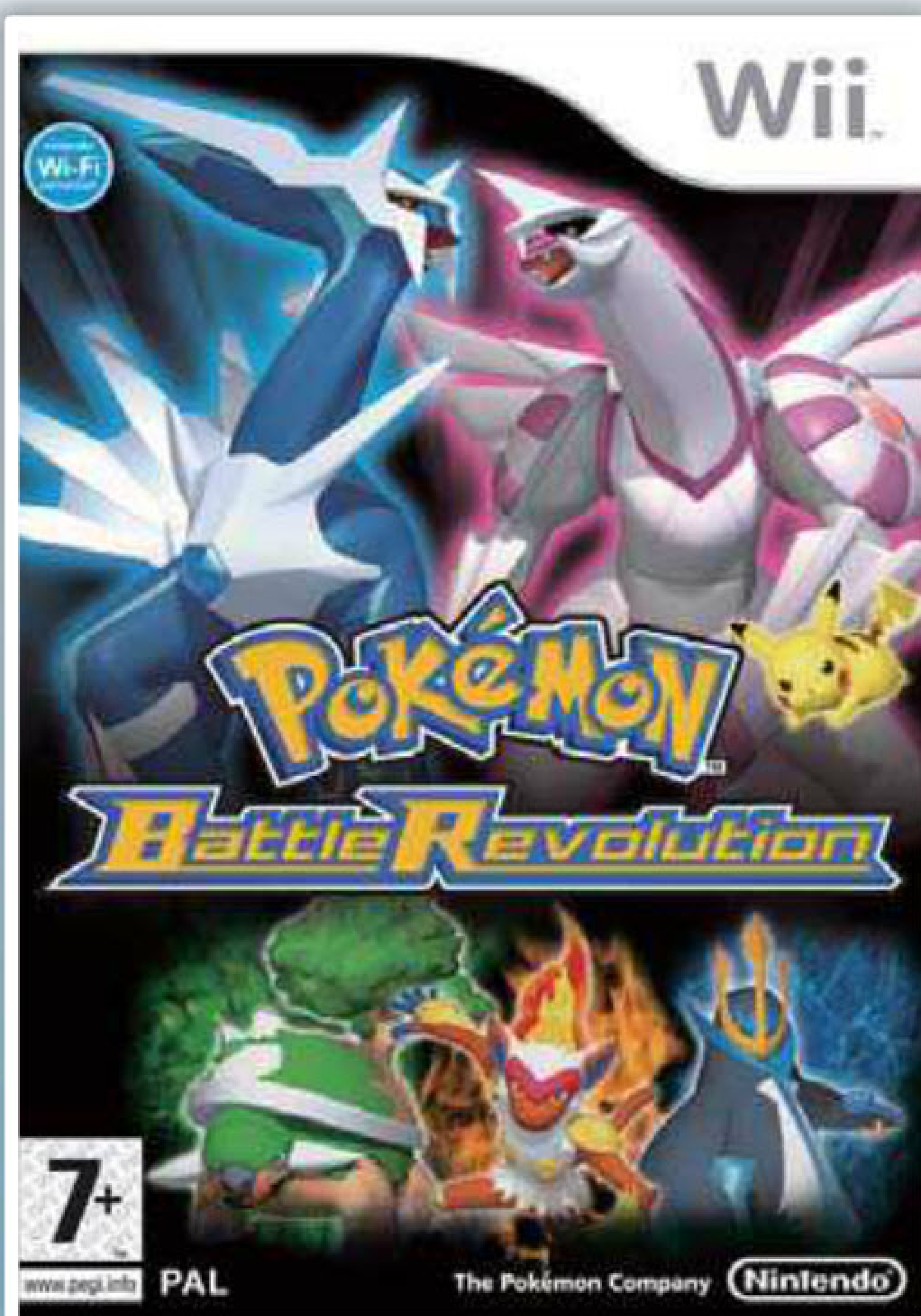
了解了口袋妖怪的这一特征后，我们也就可以理解《口袋妖怪》为何只有掌机RPG一枝独秀，其他分支系列不瘟不火的原因了。口袋妖怪正统系列能一直保持火爆的销量势头，一方面离不开游戏的品质因素，另一方面也是因为《口袋妖怪》只是为了针对已有的低龄玩家和核心玩家市场，并没有进一步扩大玩家群体的计划。但核心玩家和死忠玩家毕竟是有区别的，不可能为了游戏封面的皮卡丘就买单，而是要看游戏内容是否有足够的吸引力。由于口袋妖怪的主要玩点在于“收集、育成、追加、交换（交流）”这游戏四要素，所以可以推断出它的玩家群体是以热衷收集育成以及回合制对战的核心玩家为主，如果口袋妖怪推出游戏风格完全不同的动作、体育或益智类游戏的话，能讨好多少核心玩家也就可想而知了。而马里奥系列显然没有这些顾忌，由于马里奥已经是妇孺皆知的地步，并不需要固定玩家群体的认可，喜欢《马里奥赛车》的竞速玩家也许没玩过任何一作2D ACT类型的马里奥，热衷《马里奥聚会》的也许是对传统游戏浅尝辄止的轻度玩家，所以马里奥才可以多点开花，成为电子游戏行业的第一品牌。

## 口袋妖怪竞技场 系列

口袋妖怪竞技场在N64、NGC和Wii这些家用机平台中陆续推出了6部作品，其中最近的一款游戏还是在2006年底发售的《口袋妖怪 战斗革命》，距今已经过去了6年时间。口袋妖怪竞技场系列算是掌机RPG系列的家用机版本，游戏内容紧扣正统系列的对应世代版本，还允许玩家在掌机和家用机之间的版本中互相传送PM。借助家用机的强大机能，玩家终于可以摆脱掌机中的简陋画面，尽情欣赏3D化PM以及大魄力的技能演出动画。同时，该系列还在正统系列的对战系统基础上进一步作出了补充和调整，种种细化后的对战规则和平衡性调整，都是为热衷回合制对战的核心玩家所准备的。

从游戏内容上来看，“《口袋妖怪竞技场》系列”不可谓没有诚意，游戏中的GYM馆主连战、100级神兽挑战、火箭队乱入等爽快战斗模式是玩家在掌机中根本体会不到的；游戏中所包含的PM知识问答、玩家房间装扮、多人迷你游戏等细节也体现出开发者的用心之处；游戏中还内置了PM的各类详细资料，包括习得技能、出现场所等等，比起一般的攻略本内容还要更加翔实。另外，在NGC的《口袋妖怪角斗场》和《口袋妖怪XD》中还加入了主线剧情内容，完全可以当作不输于掌机的RPG来玩。

尽管“《竞技场》系列”本身的素质并不亚于掌机正统系列，但它的销量却完全没办法相比。系列销量最好的是N64平台的初代《口袋妖怪竞技场》，在N64游戏销量榜中名列第5，仅次于《超级马里奥64》、《塞尔达传说 时之笛》等等。而接下来5部作品的销量就比较惨淡，在Wii这个装机量庞大的主机平台推出《口袋妖怪 战斗革命》也只有35万套销量而已，难怪该系列从此杳无音讯。它的失败固然有在家用机平台水土




▶《口袋妖怪竞技场》不知何时能浴火重生。

不服的因素，但掌机正统系列对市场剩余价值的过分掠夺也是一个主要原因。

## 口袋妖怪不可思议的迷宫 系列

“《不可思议的迷宫》系列”原本是Chunsoft公司旗下的著名品牌，两大系列《风来之西林》和《特鲁尼克大冒险》虽然有些小众，但口碑一直都很高。“《不可思议的迷宫》系列”的核心规则早在初代就已经趋于完善，用来“量产”是再方便不过了。由于Chunsoft社长中村光一与Enix长期保持良好的合作关系，Chunsoft顺利拿到了《勇者斗恶龙》的部分角色形象使用权，把原本《西林》中的角色和怪物替换后，就有了《特鲁尼克大冒险》。此外Chunsoft还联合当时的Square推出了“《陆行鸟不可思议的迷宫》系列”，只不过没有“特鲁尼克大冒险”那么有名罢了。当特鲁尼克随着《勇者斗恶龙Ⅳ》逐渐尘封在玩家的记忆中时，Chunsoft又找到了一个合作伙伴，这就是拥有《口袋妖怪》版权的任天堂和Pokemon公司，“《口袋妖怪》+《不可思议的迷宫》”这个梦幻组合从此加入了口袋妖怪的大家庭。由于《口袋妖怪》本身具有丰富的收集要素，而《不可思议的迷宫》则注重探索与冒险，将两者合二为一的确是个不错的主意。

与《特鲁尼克大冒险》相比，《口袋妖怪不可思议的迷宫》并不能完全照搬《西林》的模式，毕竟口袋妖怪强调的不是主角独自冒险，而是通过不断收集培养PM来补充冒险队伍的战斗力，游戏系统的调整在所难免。另外，由于“《不可思议的迷宫》系列”一贯以高难度著称，玩家一旦在迷宫中失败就会丢失所有道具，同时等级也会清零，这种残酷的游戏设定与《口袋妖怪》的收集育成理念是相互冲突的。为了照顾广大口袋玩家群体，《口袋妖怪不可思议的迷宫》放弃了原有的高难度传统，虽然这会使从《西林》一路玩过来的老玩家对此嗤之以鼻，却也得到了大部分“口袋玩家”的认可。

该系列一共推出了8款作品，而3DS平台的最新作《伟大之门与无限迷宫》也将



▲《伟大之门与无限迷宫》的素质值得玩家期待。

于本年底推出。由于“口袋妖怪+西林林”的系统模式在初代中就已经定型，所以这些游戏继承了《口袋妖怪》正统作品的圈钱传统，每部游戏几乎都以平行版本的方式发售，而新作也只是个“换汤不换药”的扩展版本，但从游戏本身内容来说，每一部《口袋妖怪不可思议的迷宫》都称得上是大作水准，足以让玩家以正常的游戏方式玩上100小时，游戏中的诸多支线剧情和任务也体现出了开发者的诚意。虽然《口袋妖怪不可思议的迷宫》无法复制正统系列的销量神话，但双版本突破百万的销量成绩已经可以让Chunsoft满意了，毕竟自社的《西林》和《特鲁尼克大冒险》系列销量充其量也不过五十万套而已。

## 口袋妖怪突击队 系列

与《口袋妖怪竞技场》、《口袋妖怪不可思议的迷宫》等系列不同的是，《突击队》只是小品级游戏。一个重要依据是，该系列从没有将对应世代的PM完全收录在游戏中，初代《口袋妖怪突击队》只有213只（当时PM总数为386），接下




▲“画圈圈”是《口袋妖怪突击队》给玩家留下的最大印象。

来的《巴特那吉》和《光之轨迹》收录的PM数量分别是270和307（当时PM总数为493），这对于许多口袋玩家来说是难以接受的，毕竟有不少高人气的PM在游戏中都被删减掉了。游戏主线流程也比较短，即使把支线任务考虑在内，游戏依然不够耐玩。虽然玩家依然可以在游戏中收集PM，但由于PM不能进行培养，而且使用完后就要放生，玩家在游戏中完全是“为了收集而收集”，实在提不起什么兴致。另外，玩家与PM战斗时需要利用触摸笔在下屏不断画圈圈，虽然此举是为了发挥NDS的触摸机能，但给玩家带来的游戏体验却是相当糟糕。面对一些大型PM时时玩家需要快速连续画上十几圈，比《应援团》里的要求还要夸张，很多玩家把它戏称为“口袋妖怪毁屏队”。

## 口袋妖怪大乱斗 系列

该系列被许多玩家称为“口袋无双”，它的玩法与“《真・三国无双》系列”类似，玩家需要控制一只PM与海量的敌方PM进行战斗，在关底还要面对BOSS级的巨大化PM。不过，所谓的“口袋无双”只是死忠玩家的一厢情愿而已，因为游戏实际玩起来根本不是那么回事。玩家所控制的PM并不像“《35》系列”那样拥有丰富的组合技和无双技，PM所配备的两个技能就是它的全部攻击方式，至于武器装备等要素在游戏中是完全看不到的。虽然游戏中收录的PM数量远胜过任意一款《无双》的武将数量，但要知道决定PM攻击方式的只有技能而已，如果两只不同PM配备的技能完全相同的话，那么它们玩起来的感觉几乎就是完全相同的。至于游戏中的战斗场景、敌兵数量和BOSS战等元素，看起来只能和GBA平台的《三国无双A》相比，这对于生在Wii和3DS平台的“《口袋妖怪大乱斗》系列”来说，实在有些说不过去了。用“口袋无双”的标准去要求它也许有些过分，但它的确挑不出什么亮点，游戏中没有育成系统，收集系统与《口袋妖怪突击队》系列一样枯燥。口袋妖怪大乱斗系列舍弃了“收集”和“育成”这两大要素，也就意味着舍弃了口袋妖怪的精髓。



▲口袋妖怪大乱斗离“一骑当千”的感觉还差得很远。

## 其他口袋妖怪游戏

《口袋妖怪》相关的游戏还有很多，但无论是质量还是销量，又或是玩家中的口碑，诚然相比《马里奥》尚略逊一筹，我们挑选一些有代表性的作品简单介绍一下。《口袋妖怪冲刺》是NDS的首发作品之一，游戏虽然不乏亮点，但内容和系统毕竟比较单薄，若能经过悉心雕琢的话，也许会成为下一个《马里奥赛车》，不过《口袋妖怪冲刺》发售后8年来都没有任何续作的消息，想要系列化恐怕是不可能了。“《口袋妖怪弹珠台》系列”曾在GB和GBA平台推出过两款游戏，它在传统弹珠台游戏的基础上加入了PM收集和捕捉元素，另外还有简单的BOSS战设定，算是值得一玩的小品级游戏。口袋妖怪卡片游戏（Pokemon Trading Card Game）是类似于万智牌和游戏王的集换式卡牌游戏，有一定的玩家群体，不过Pokemon公司似乎没有打算把它改编成电子游戏的计划，只是在GB和NDS平台推出过两款用于教学的游戏，并不像游戏王那样做成系列化品牌。




▶《口袋妖怪冲刺》没能系列化是非常可惜的。

# 塞尔达传说 系列

在任天堂旗下各类丰富的软件品牌中，除了《马里奥》和《口袋妖怪》外最具号召力的品牌恐怕要属《塞尔达传说》了。虽然该系列的销量一直都不温不火，但这并不妨碍它成为玩家心目中的永恒经典，在国内外各大游戏媒体上的评分也相当出色。《塞尔达传说》同样承载了宫本茂的童话情结，虽然每一作游戏都是“林克救公主”的固定模式，但它的世界观要比《马里奥》更加严肃和厚重，剧情深度也不亚于主流RPG。



▲《塞尔达传说》呈现给玩家一个广袤无垠的童话世界。

虽然初代《塞尔达传说》并不是A·RPG的开山鼻祖，但它却为这种游戏类型树立了良好的典范。《塞尔达传说》拥有RPG一般的广袤地图，玩家可以在各个区域进行自由探索，而不需要受到关卡的束缚，这在当时的游戏中是很难得的。作为A·RPG自然少不了迷宫和谜题，《塞尔达传说》的迷宫结构不是很复杂，但设置了许多需要依靠特定道具来解除的谜题，要求玩家不断往返周折于迷宫之中，从而延长游戏的流程。这种“道具式谜题”的系统并非《塞尔达传说》的专利，当年FC平台的《七宝奇谋》、《银河战士》以及《冒险岛4》等动作游戏正是以该系统闻名的。

“《塞尔达传说》系列”一共推出了16部正统作品，个个都堪称是里程碑之作，如果要一一分析的话，在这个栏目中是不太现实的。在笔者心目中，最应该被铭记的反倒是GBA平台的《塞尔达传说 四支剑》。虽然它只是游戏正篇中附带的一个联机迷你游戏，流程长度比较短，谜题难度也比较低，但多人联机时的欢乐却是任何单机游戏都替代不了的。



# 星之卡比 系列



▲萌态十足的卡比对女性有着无穷的杀伤力。

我们都知道任天堂本社最擅长开发的游戏是动作类，而《星之卡比》就是继马里奥之后最具人气的任氏动作游戏品牌，由第二方厂商HAL研究所开发制作。同时，该系列还捧红了一位天才游戏制作人樱井政博，因为GB版本的初代《星之卡比》在日本取得了168万套的销量成绩，全球销量突破500万，这对于一款出自菜鸟新人的处女作来说，实在是不可思议的神话。不过本作只能算是试水之作，真正奠定系列根基的当属FC版本的《星之卡比 梦之泉物语》，这款游戏于2002年还在GBA平台推出了重制版《星之卡比 梦之泉DX》，是GBA早期重要的百万大作之一。

《星之卡比》虽然不像“《马里奥》系列”那样拥有柔和的手感，但主角卡比的可爱造型却征服了无数低龄和女性玩家。在机能颇受限制的GB和FC平台，能把憨态可掬的卡比描绘得如此惟妙惟肖，必须要归功于樱井政博的绝妙人设。卡比的造型非常简单，在一个胖乎乎的圆球上点上几笔，加上一对小眼睛和粗短的四肢就大功告成，如此简约的风格使卡比完全不会受到画面表现力的制约。

“吸收敌人并变身”是“《星之卡比》系列”的重要系统，在《星之卡比 梦之泉物语》被正式引入。虽然变身系统在《超级马里奥兄弟3》、《洛克人》等动作游戏中已初现端倪，但像《梦之泉物语》那样拥有多达20余种变身能力的动作游戏在当时可是绝无仅有的。这些变身能力的操作手感有很大的区别，玩家在游戏中获得了充分的自由度，甚至可以考虑在重复的游戏过程中更换变身能力从而获得新鲜感。

“《星之卡比》系列”迄今为止推出了21款作品，大部分以动作游戏类型为主，也涉及到竞速和益智游戏领域。虽然“卡比之父”樱井政博已经公开表示不再参与《星之卡比》的制作，但星之卡比的神话还会继续书写下去。

# 传说的斯塔菲 系列



▲斯塔菲的造型风格与卡比一样清新可爱。

《传说的斯塔菲》与《星之卡比》这两个系列的风格非常接近，无论是主角的简约造型，涂鸦式的关卡场景，还是简单易上手的游戏难度都几乎同出一辙，面向的玩家群体也同样以低龄和女性玩家为主，以至于很多人都把它当作《星之卡比》的姊妹篇。但与自问世起就春风得意的后者不同的是，斯塔菲可谓命途多舛。初代《传说的斯塔菲》于1995年就开始进行开发，由横井军平领衔制作，当时决定在GB平台发售。但由于1年后横井军平从任天堂离职，《传说的斯塔菲》GB版的开发计划被一再推迟，直到2002年才由Tose公司代工完成了全部开发工作，游戏平台也换成了GBA。初代《传说的斯塔菲》游戏结尾的制作人名单中保留了横井军平的名字，

以表达大家对这位已故前辈的缅怀之情。

“《传说的斯塔菲》系列”一共推出了5部作品，正好符合我们的盘点标准。虽然该系列在操作手感方面还算可圈可点，可惜它出生得实在太晚，在众多早已根深蒂固的优秀动作游戏品牌中很难再脱颖而出，充其量只能算是二三线水平。当然，如果当年的初代《传说的斯塔菲》能由横井军平来完成的话，也许如今就是完全不同的局面，达到《星之卡比》的高度也是有可能的。

## 银河战士 系列

在很多玩家心目中，任天堂的游戏都是以清新可爱的全年龄向风格示人的，《马里奥》、《口袋妖怪》、《星之卡比》和《塞尔达传说》等社内一线王牌呈现给玩家的都是一个梦幻般的童话世界。但若认为“任天堂只会做低龄游戏”那就大错特错了，《银河战士》就是一个最好的佐证。由横井军平领衔开发制作的该系列，在剧情深度方面可以与任何一款主流RPG相媲美，宇宙最强赏金猎人萨姆斯与宇宙海盗的恩怨情仇是游戏的永恒主题，而鸟人族、Metroid和病毒X背后的谜团也吊足了玩家的胃口，整个游戏的故事完全可以当作一部科幻小说来欣赏。



▲萨姆斯是任天堂旗下最具人气的女性角色。

初代《银河战士》于1986年在FC磁碟机发售，表面看来它是类似于《魂斗罗》的动作射击游戏，在FC平台似乎是屡见不鲜，除了《魂斗罗》以外，像《洛克人》、《赤影战士》、《忍者龙剑传》都是这类游戏的代表作。但要注意的是，初代《银河战士》的问世时间要比这些游戏初代作品早。整个游戏的场景由一个个彼此连通的版面所组成，并不存在关卡的概念，如同一张超大的2D卷轴。游戏的进行方式也不是单纯的从左至右或由下到上，需要玩家不断反复迂回探索，如同《超级马里奥兄弟3》中的迷宫关卡一般。这种高自由度的游戏场景可以被称为“2D沙盘游戏”，“《恶魔城》系列”正是吸收了这一系统的精髓才得以发扬光大。

由于“《恶魔城》系列”对“2D沙盘游戏”玩法的透支，频繁推出了玩法大同小异的多款游戏，可能《银河战士》就不想再继续发掘这方面的剩余价值，所以2003年在GBA留下《银河战士 融合》和初代复刻版《银河战士 零点任务》后，就全力转向3D动作游戏领域，这就是划分更细的“《银河战士Prime》系列”。该系列的素质完全不负《银河战士》的盛名，但由于同类玩法的游戏在各大主机和PC平台多如牛毛，银河战士已经无法像当年那样鹤立鸡群了。

值得一提的是，当年横井军平领衔的团队在开发完初代《银河战士》后又推出了一款玩法相似的游戏，这就是《光之神话 帕尔蒂娜之镜》。除横井军平外，加纳诚、坂本贺勇这些初代《银河战士》的功臣也都参与了《光之神话》的制作。《光之神话》可以算是《银河战士》的神话题材版本，其中Metroid这个经典形象在《光之神话》以及25年后的《新・光之神话》中都有登场。

## 大战争 系列

“《大战争》系列”是任天堂旗下著名的战棋游戏品牌，其中GBA的两作《超级大战争》应该是最为国内玩家所熟悉的作品。该系列一共发售了11部作品，具体可以分为FC《大战争》、GB《大战争》和《突袭大战争》这三个不同的分支。其中《突袭大战争》是包含RTS要素的动作射击游戏，属于外传作品性质，这里就不多分析了。

FC“《大战争》系列”包含有我们熟悉的两作GBA版本的《超级大战争》以及《超级大战争DS》和《超级大战争 毁灭之日》这两款NDS续作。它的初代作品《FC大战争》于1988年在FC发售，当时由任天堂、Intelligent Systems和Hudson三方共同进行开发，由横井军平主持整个开发项目。整个系列的系统规则在初代就已经基本确定，游戏中一共包含有16种兵种，“从据点获得收入并进行兵种生产”的设定要比《沙丘魔堡》、《命令与征服》等RTS的出现时间早得多。不过本作并没有战争迷雾和指挥官能力修正的设定，而且由于FC机能不足的问题，AI思考能力和速度都相当低下。到了10年以后的1998年，Intelligent Systems在SFC平台推出了《SFC大战争》，加入了战争迷雾和指挥官，并将游戏中的势力划分为红星、蓝月、黄慧和绿地，这和GBA版本的《超级大战争》已经基本一致了。

GB“《大战争》系列”一共有3作，初代《GB大战争》依然是由任天堂、IS和Hudson三方开发，它还推出了两个加强版本，分别是加快AI思考速度的《GB大战争高速版》以及加入《Fami通》读者原创地图的《GB大战争 Fami通纪念版》。两部续作《GB大战争2》和《GB大战争3》则是由任天堂授权Hudson全权开发，可以算是GB战棋游戏的巅峰之作。GB“《大战争》系列”没有采用指挥官能力修正的概念，地图也由矩形变成了6边形，玩法与FC《大战争》有很大的区别。



▲丰富的兵种和严谨的兵种相克关系是“《大战争》系列”的精髓所在。

## 火焰之纹章 系列

《火焰之纹章》是IS继《大战争》后又一知名战棋游戏品牌，相比起注重玩家之间对弈乐趣的“《大战争》系列”，该系列一方面融入了RPG中的角色育成系统以及跌宕起伏的剧情，另一方面也保留了战棋游戏的策略元素，使得玩家受众面更加广泛。毕竟在《大战争》中，对抗AI的趣味性实在有限，还是要找到其他玩家作为对手才行；而《火焰之纹章》则不需要其他玩家陪着一起玩，就像一般RPG那样可以自己尽情玩个痛快。

初代作品《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》于1990年发售。人物的升级和转职是



▲优秀的人设和剧情为《火焰之纹章》平添许多色彩。

RPG不可或缺的主流元素，而棋盘移动和兵种相克概念却是由战棋游戏创立的，结合了两者之长的初代《火焰之纹章》不但令玩家如痴如醉，也在整个业界掀起一股跟风浪潮，无数同类作品蜂拥而至，S・RPG这个游戏类型也由此而生，从角色扮演和策略模拟中独立出来。

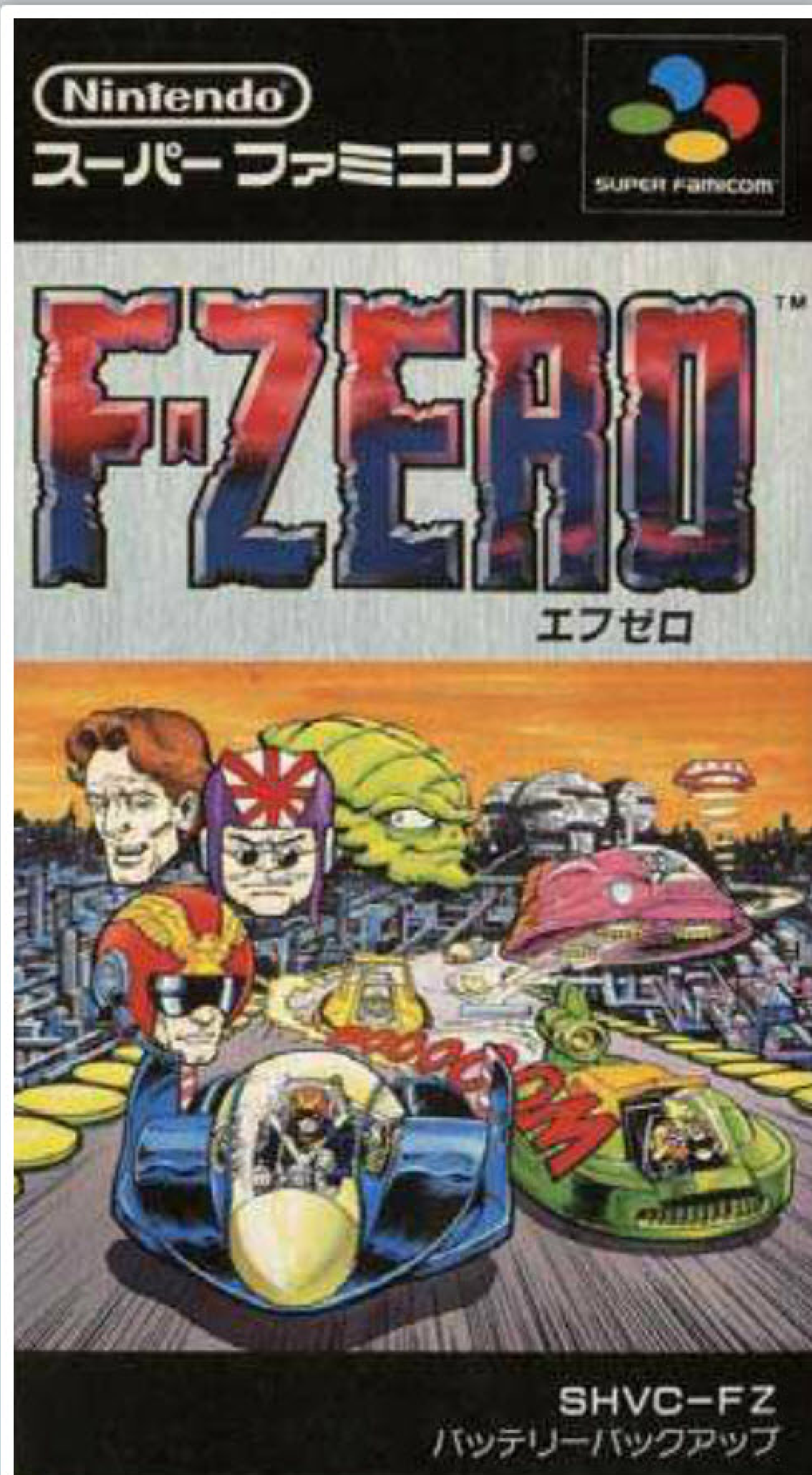
虽然初代《火焰之纹章》堪称划时代的作品，但由于系列本身的作品数量就非常多（迄今为止共14部），再加上同类玩法的游戏多如牛毛，S・RPG这种游戏类型已经逐渐使玩家感到审美疲劳，由受众面广泛的主流游戏变成了只有核心玩家才会去玩的小众作品。造成这个现象的原因并非是S・RPG本身不思进取，像《皇家骑士团》、《超级机器人大战》、《最终幻想战略版》以及《魔界战记》等知名品牌都不断在系统规则上进行大刀阔斧的改革，力求将育成元素和策略元素这两点发挥到极致。但S・RPG的最大问题在于节奏缓慢，与当前游戏流行的快餐文化逐渐背离，能耐着性子一坐几个小时，为每一回合行动去精打细算的玩家越来越少，肯购买的一般都是该系列的固定核心玩家群体。也许任天堂也发现了这一点，所以在3DS的《火焰之纹章 觉醒》中拼命推出DLC，意图要榨干这些核心《火纹》玩家口袋里的每个子儿。

## F-Zero 系列

可能有很多玩家会对这个名字表示陌生，毕竟该系列已经淡出玩家视线很久了，最后一作《F-Zero高潮》还是于2004年在GBA平台发售的，而整个NDS和Wii平台都没有发售过任何一款相关游戏，甚至连复刻作品都没有，但它绝对称得上是任天堂竞速游戏的重要品牌。初代《F-Zero》在1990年与SFC主机同步发售，是当时SFC的两款首发游戏之一（另一款是《超级马里奥世界》），比初代的《超级马里奥赛车》足足早两年之久。

竞速游戏一般都会作为主机的首发游戏出现，这是因为它最容易展现出新主机的强大机能，给持币观望的玩家吃下一颗定心丸，由宫本茂亲自领衔制作的初代《F-Zero》就很好地完成了这个任务。它是一款极其注重速度感的科幻题材竞速游戏，玩家在驾驶赛车飞驰的爽快感如同过山车一般刺激，赛车之间相互碰撞挤压时的感觉也非常到位，以当时主流16位主机的标准来看已经不能再完美了（当然Neo Geo这台16位机怪物要排除在外）。

《F-Zero》此后在N64、GBA和NGC平台一共推出了5部作品，并再次作为首发游戏出现在GBA平台。虽然这几部作品的速度感和爽快感一如既往的出色，硬派的风格




▶初代《F-Zero》代表着16位机中顶级竞速游戏的水平。

也让核心玩家大呼过瘾，但它的主要缺点也是任氏游戏的通病——画面表现力不足的问题就完全暴露出来了。虽然在GBA平台上，“《F-Zero》系列”除了《马里奥赛车》外并没有遇到真正的敌手，但到了家用机平台中，面对《山脊赛车》、《GT赛车》等众多高品质竞速游戏的竞争，画面平平的该系列对新玩家的吸引力就很有限了。可能任天堂自己也意识到了这一点，所以这8年来都没有再制作过《F-Zero》这样的专业竞速游戏，而是把精力主要放在了《马里奥赛车》这种休闲娱乐风格的竞速游戏身上。希望有朝一日，“《F-Zero》系列”可以在3DS或Wii U平台上重生吧！

## 星际火狐 系列

《星际火狐》是任天堂继《银河战士》之后的又一科幻题材游戏，游戏类型为3D射击，初代于1993年在SFC平台推出，由宫本茂负责进行开发。由于SFC的3D机能有限，所以初代《星际火狐》的游戏卡带中搭载了名为“Super FX Chip”的芯片，用来强化游戏中的3D效果。即便如此，本作的画面依然很简陋，主角驾驶的战机看上去像是手折的纸飞机，敌兵的模型也非常粗糙，并没有使用真正的3D建模技术来完成。但在实际的游戏过程中，游戏的操作手感相当舒适，游戏的流畅程度也没有问题，完全符合3D射击游戏应有的标准，这对于SFC这台16位机来说已经很难能可贵了。

到了N64时代以后，宫本茂终于不用为主机性能发愁，在N64强大机能的支持下，与1997年发售的《星际火狐64》将3D射击游戏的魅力完美展现给玩家，无论在画面、流畅程度还是操作手感等方面均是一流水准。本作在日本地区取得了64万套的销量成绩，销量比起前作虽然有所下降，但考虑到N64在日本并不是特别受待见的原因，这个销量已经算是很不错了。而在热衷3D射击游戏的北美地区，本作销量达到了惊人的278万套，为系列之最。《星际火狐64》毫无疑问成为了该系列的巅峰之作，如今我们可以通过3DS的复刻版《星际火狐64 3D》来领略到这款游戏的魅力。




▲初代《星际火狐》看起来有些惨不忍睹，但实际玩起来的效果却相当不错。

# 后记

任天堂经手开发的游戏实在太丰富，有不少素质优秀、口碑良好但系列作品数量没达到5款（不计移植、复刻和平行版本）的游戏品牌，比如《动物之森》、《朋友聚会》等等都没能进入我们这次的盘点范围中，但是它们无一不潜力巨大。

通过以上的作品盘点中我们可以发现，任天堂之所以能成为电子游戏行业最具影响力的软件开发商，一方面得益于它的深厚历史积淀，另一方面与它追求开拓创新的理念是分不开的。这些经典游戏系列，其初代作品大部分都具有划时代的意义，在当年都是能够引领业界潮流的里程碑之作。在铭记这些经典的同时，我们也应该清楚地认识到，如今的电子游戏行业已经今非昔比，任天堂这些看家的游戏品牌，除了《马里奥》和《口袋妖怪》外，也基本上都在走下坡路，无论是销量还是号召力都大不如前。对于任天堂来说，一方面要将本社的传统发扬下去，照顾到对任氏游戏有深厚感情的老玩家；另一方面也要继续进行开拓创新，拿出更多高素质的原创大作，确保自己在软件开发领域的竞争力。WiiU可谓是衡量任天堂未来发展方向的最佳标杆，届时让我们一起来关注吧！

# 烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文 月下雪影

厂商：Supercard　网址：chn.supercard.cn

## Supercard DSONEi/Mini 更新固件支持4.4.0系统

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard小组在10月13日再次更新了Supercard DSONEi/Mini烧录卡的最新固件。这次固件解决了封杀98%烧录卡的检测存档芯片问题，SuperCard小组借助玩家的提示，成功将烧录卡引导换成了一款试玩版且没有存档的游戏Demo来躲避新系统的检测机制，此种方法理论也适用于其他NDSi系列烧录卡，如银版R4等烧录卡也陆续破解最新固件。这次光盘中赠送的固件依然为中文版，其他版本的玩家请不要使用。升级固件的方法和使用自制软件的方法相同，将光盘中的压缩包加压到桌面，然后拷贝到microSD卡的根目录，开机通过烧录卡运行升级程序进行升级。如果你是Supercard DSONEi用户，还可以到SuperCard的官方网站下载USB升级工具专用的bin文件进行升级。另外建议目前仍在使用非SuperCard DSTWO烧录卡的玩家谨慎对3DS主机进行升级，以免丧失使用烧录卡的功能。如果你在本次升级中卡在91%的进度无法完成升级过程，那你多半升级失败，此时烧录卡将无法使用，你只能登录官方论坛下载修复软件，通过NDS和NDSL主机进行升级修复，详细过程可以参考官方论坛上的修复内容：http://bbs.supercard.sc/thread-32943-1-1.html。

## 烧录卡博物馆

烧录卡名称：Flash Top
生产厂商：不明
适用主机：GBA
存储容量：128Mb/256Mb

Flash Top这个英文名字对大多数人来说过于单薄，即便是笔者本人都略感生疏，但我们要提起它的中文名称：烧录尖兵，相信大家就会有些耳闻了吧。它最早诞生于2005年，整个系列一共推出过三代产品，而我们这期简单介绍的只是它的第一代产品。Flash Top的特点应该不用多说，就是“便宜”二字，256Mb容量的卡带仅售180元，接近于当时只针对于电玩店开发的灵锐卡（120元左右），而大家皆知灵锐卡本身的烧录程序和烧卡器是不公开下载发售的，所以多掏60元就能让自己无限量地免费烧录游戏，其吸引力肯定是远大于必须到电玩店花钱烧录卡游戏的灵锐卡的，因此烧录尖兵一推出就抢了灵锐卡的很多市场，大部分玩家也把它看作了灵锐卡的替代品，而且更重要的是，当时十分盛行的火线卡烧录程序也可以支持烧录尖兵的游戏烧录，这让其在官方长时间不作为的情况下，依然保证了游戏的兼容性。但受限于硬件，烧录尖兵到最后还是不能搞定一些硬骨头，比如说《街霸2X》、《DQ旅团之心》这些游戏，而且其本身硬件设计也让使它无法支持如《王国之心 记忆之链》这样的后期大作。说到这里，很多玩家一定想知道这个坑爹的硬件设计是怎么回事了吧？其实这也正是烧录尖兵的低价“秘密”，硬件开发团队为了节省成本，特意使用了两枚128Mb的NOR Flash芯片拼凑出256Mb容量的烧录卡，这样在无形中压缩掉了卡带成本，到了二代团队故技重施，利用两块256Mb的三菱芯片拼出512Mb卡带压低售价，但这样的做法换来的是一代不能支持256Mb大小的游戏，二代在合卡空间上极度浪费。而且烧录尖兵的存档芯片只支持SRAM存档无法完全模拟GBA烧录卡也是其无法完全支持一部分游戏的原因，白屏、存档丢失对于Flash Top非常常见，《恶魔城》三作想要完美在Flash Top上运行必须给ROM打上补丁，但正所谓低价换人不交心，烧录尖兵口碑虽然很差，但总有人会奔着价格的噱头去选择，这也让其维持了足足三代之久。不过这样的产品只能是昙花一现，从2008年之后，烧录尖兵这个名称也只能存在我深深的脑海里了。



▲两块128Mb大小的存储芯片成为了256Mb烧录尖兵低价的筹码。

# 硬件短消息

秋风送爽，小编这边城市已经正式入秋，宜人的天气十分适合出游，同学们不妨带上自己的掌机一同出外玩玩吧，不过既然把掌机带出户外，多少要给他准备移动电源呀、保护壳之类的周边，本辑“硬件短消息”中不少产品都十分适合玩家出外携带，现在就来看一看吧。

栏目主持 酷洛洛

文 钢琴

## 8800mAh超大容量移动电源MG4000

品名：ハイパワ—モバイルバッテリ—8800mAh [MG4000]
出品：Magrex
对应机种：3DS LL/3DS/PSV/PSP/其他移动电子产品
官方价格：5000日元

Magrex推出的移动电源新品，容量高达8800mAh，秒杀目前市面上所有牌子货，可以给3DS、PSV以及其他数码产品。由于是USB接口输出，有两种不同输出电流的接口，所以也可以给手机、平板电脑之类目前绝大部分的便携式电子产品使用。两种不同输出电流可以同时供应，能同时给两台设备提供能源，对于喜欢远足或者是经常要出门在外的朋友来说是个相当实用的周边。







## 假面骑士WIZARD主题装饰保护壳

品名：假面ライダ—ウィザ—ド カスタムハ—ド カバ—
出品：Gametech
对应机种：3DS
官方价格：1380日元

从最初的爆炸特技改造人路线到现在的电脑CG时髦道具流，日本超人气特摄系列片《假面骑士》已经走到第41个年头，今年假面骑士WIZARD是以“魔法”为主题的作品，WIZARD通过装备不同魔导戒指来获得不同的能力。和其他长寿的日本动漫作品一样，假面骑士的周边产业链也是庞大而成熟，Gametech这次就为FANS推出了这款主题装饰保护壳，喜欢的朋友可别错过了。









## AR卡簿L

品名：ARカード ホルダーL [大型カード対应]
出品：Cyber
对应机种：3DS
官方价格：680日元

AR功能是3DS主打的功能之一，除了3DS自带的、游戏内附带的、还有另外需要购买的，不少玩家手里的AR卡数目已经渐渐庞大起来（由于环境的关系，国内能接触到3DS用的AR卡比日本少很多），所以为这些AR卡配备一个专门的卡簿来收纳还是很有必要的，这款Cyber制造的AR卡薄可以容纳120张AR卡，卡薄的保护层都是透明哑光的，可以不用取出来就能直接使用，相当方便。








## 蓝光吸收屏幕保护膜

品名：ブルーライト カット 自己吸着フィルム
出品：Answer
对应机种：PSV
官方价格：1680日元

实验证明，蓝色光（即高频率波段的光）是造成眼睛疲劳的元凶之一，因为蓝色光所携带的能量最为强烈。近年的显示设备所放出的蓝光比旧时代的显示设备要高很多，加上现代人都已经习惯在黑暗中使用便携电子产品，光亮小屏幕和周围漆黑环境的强烈对比让眼睛更容易受到伤害。除了尽量减少使用这些显示设备外，还可以通过什么方法来降低蓝光对眼睛的影响呢？答案就是贴膜了，Answer推出了可以过滤部分蓝色光的贴膜，这样就能减少眼睛的损耗，不过相对地，这样屏幕上的东西看上去就会变黄，可谓有得有失吧。






## PSV充电底座音箱

品名：Ps Vita Speaker Stand
出品：Nyko
对应机种：PSV
官方价格：29.9美金

提到Nyko，大家可能只会想到它旗下的各种移动电源，其实Nyko也有制造其他古怪的产品的，例如这款PSV专用的充电底座音箱，还附带一个无线遥控，可控制调节音量和屏幕亮度，底座上的Nyko字样在通电后会发光，略为时髦，不过29.9美金的价格相对来说有点高。









栏目主持：酷洛洛

# 掌机市场扫描

秋去冬来，在祖国北方大部分地方都已经寒风萧瑟的时候，处于亚热带的广州，白天依然热浪逼人，但晚上却颇有凉意，昼夜温差在10度以上，一不注意就容易着凉感冒了，所以在广东地区的各位可要多加注意了。现在就来看看本辑的市场概况吧。


广州 钢琴

和天气一样，TV GAME业界也即将要转季，任天堂新主机WiiU年底上市，把TV GAME主机大战推进一个全新的阶段。现世代的任天堂、索尼、微软，以及在80、90年代主机大战里落败了的SEGA、NEOGEO等厂商，基本已经把各种方式的游戏体验玩了个遍，WiiU这次主打的“游戏站→掌上客户端”的玩法其实也不是什么新鲜的东西，不过只要是任天堂的话，基本不用担心游戏性的问题。

OK，太遥远的事情就不多作猜测了，下面回来广州看看最近的掌机行情，PSV相关的硬件价格和上辑对比还是一马平川的状态，4G、8G和16G PSV记忆棒价格略有上调。另外，经过多年的努力，PS3已经拿到了国内的销售许可，估计近期内就能在国内正式上市，这样的话，相信行货PSV也离大家不远了吧。

除了PS3，神游3DS也已经通过了审批，估计能很快和大家见面。不过按照以往神游的行货的表现，现在神游3DS也是让人欢喜让人忧，神游DS的游戏一只手都能数得来，神游DSi更不用说，实体游戏没几个，线上商店空空如也，真的只是在卖机而已，但神游DS和DSi有个好处，不锁区，于是锁区的神游3DS又何去何从呢？


上海 书记

光棍节到了，还一直只跟机友们联机的玩家们抓紧时间找妹子了吗？已经差不多到年底，今年市场可谓是一片风平浪静，破解进度一直没什么变化，价格是一直缓慢地稳定下降，已经差不多与官方发售价差不多了，玩家倒是对这个价格很开心，商家们基本都是要哭了，低价清仓促销或者直接关门大吉已经见多了。早点破解吧，对于国内掌机市场来说，破解了以后玩家有游戏玩，商家有钱赚，这才和谐嘛。

PSV还是一如既往地悲剧，商家们想要像当年光靠卖PSP就能维持生意那样肯定是指望不上了，不仅利润低，销量也低得可怜。目前零售价格依然是1600左右，不少小商家甚至很久都没有卖出过PSV了，说不定店里摆着的都还是当年1800多进的货，反正都亏了，留着看它到底能亏多少吧。现在PSP-3000销量依然都要比PSV好，毕竟价格不到1000块，游戏品质也还算跟得上时代。很多新玩家选择PSP而放弃PSV的原因很简单：“买PSV有啥游戏玩？什么？游戏还要花钱买啊？”

3DS由于丰富的游戏软件和低廉价格，销量还算有所保证，裸眼3D的功能虽然不实用但是吸引新玩家还是相当有效果的。目前价格在1100左右，入手门槛比当年PSP要低得多了，甚至比同时期的NDS和NDSi都要便宜许多。3DS LL价格并没有怎么下降，反正分辨率不变，屏幕大一点而已。

配件方面估计春节前都不怎么会有变化了，次世代两个主机可以购买的配件单一了，不如以前PSP和NDS丰富，当然最主要的原因还

是破解问题，具体价格参考后面的报价表吧。现在不少商家都不靠掌机来作为主要盈利项目了，基本是靠增值服务或者Xbox 360之类的家用机，再或者干脆直接转型卖平板电脑或者智能手机，还是只有祈祷两个掌机早日破解吧。




淡季中原本价格停滞的PSV开始了小幅的降价，由于一批美版机开始进入市场，PSV主机的价格跌破了1500元，最低报价出现了1450元甚至更低，不过因为存储卡和游戏等必备品的价格依然没有降低，因此整体的购机成本依然变化不大就是了。原本以为随着美版PSV白色主机的推出，白色主机会有较大幅度的降价，但结果却是美版的还没出，港版的就已经货源稀少了，很多准备了预算的玩家却发现市场上白色主机越来越少了，原因在于商家们早早地为低价格的美版做好了准备，一台港版也不准备留在手里，估计到年底前随着红色、蓝色PSV的推出，彩色主机的价格会继续下调，而黑色主机因为掌机市场的持续低迷也势必继续小幅降价，不过在每个玩家看来，不痛不痒的降价远远不如快些推出优质的游戏来的重要。说到游戏，本月的《刺客信条Ⅲ 自由使命》和《极品飞车 新·最高通缉》都是玩家关注的对象，两者的价格都在260元左右。

3DS在版本上已经让很多玩家感到迷惑，目前港版3DS LL价格1450，游戏为中文，均价在300元左右，多数第三方日版游戏恐怕短时间都不会汉化；美版1400元，游戏均价250，品种多，但是日系游戏推出滞后；日版1500元，除少数欧美游戏外游戏基本全，日版游戏最贵，且常有缺货等炒作，均价难以估计，《跨界计划》，《勇气原点》等游戏依然在四五百元徘徊，另外日版也是能在明年三月第一时间玩到《怪物猎人4》的版本。



▲本辑有《刺客信条Ⅲ 自由使命》的详细攻略哦。

## 各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

| 城市 | 提供者 | 3DS (美版) | 3DS (日版) | 3DS LL (日版) | PSP go | PSP-3000 | NDSi | MSD (8G) | MSD (16G) | MSD (32G) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 打机王 | 1070 | 1110 | 1480 | 900 | 900 | – | 40 | 60 | 100 |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1030 | 1080 | 1500 | 850 | 890 | 890 | 70 | 110 | 190 |
| 上海 | 新亚电玩 | 1100 | 1150 | 1400 | – | 900 | – | 90 | 150 | 220 |
| 江苏苏州 | 哇靠电玩 | 1080 | 1100 | 1480 | 1100 | 880 | 700 | 70 | 90 | 140 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1140 | 1150 | 1580 | 1000 | 980 | 700 | 55 | 90 | 155 |
| 安徽合肥 | 大拇指电玩 | 1150 | 1200 | 1550 | 1150 | 900 | 750 | 80 | 120 | 220 |
| 福建厦门 | 玩高数码电玩 | 1150 | 1200 | 1500 | 1200 | 900 | 800 | 60 | 110 | 180 |

**PSV主机与相关周边**

| 城市 | 提供者 | Wi-Fi版 | 3G（无锁） | 3G（锁） | 记忆卡(4G) | 记忆卡(8G) | 记忆卡 (16G) | 记忆卡 (32G) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 打机王 | 1495 | 1695 | 1850 | 120 | 175 | 295 | 465 |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1480 | 1950 | 1580 | 135 | 230 | 340 | 520 |
| 上海 | 新亚电玩 | 1650 | 2030 | 1980 | 140 | 210 | 330 | 450 |
| 江苏苏州 | 哇靠电玩 | 1580 | 1880 | 1880 | 150 | 190 | 295 | 495 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1480 | 1850 | – | 120 | 180 | 280 | 480 |
| 安徽合肥 | 大拇指电玩 | 1600 | 1780 | 1700 | 140 | 180 | 320 | 480 |
| 福建厦门 | 玩高数码电玩 | 1500 | 1850 | 1650 | 150 | 200 | 320 | 500 |

# 下崽工房




**随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。**




## 火焰之纹章 觉醒



◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

### 异传 绝望の未来2

进入条件：10月11日DLC地图（售价250日元）

与“绝望未来篇”首战相似，本关战斗的主题同样是救援，而救援杖（レスキュー）的效果也继续被封印。拥有“疾风迅雷”特技的高机动单位是此战的主力，如果是飞行单位最好配上“アイオテの盾”免除弓箭系特效。位于地图东北的乌多（ウード）和阿兹鲁（アズール）为了阻挡追兵砍断了吊桥，附近的尸兵很弱，他俩尚能抵挡一阵。开战后玩家就应迅速向东冲过吊桥，附近的飞行敌兵交给移动较慢的角色解决，如果空军的实力强劲，甚至可以直接向北与敌方主力开战。布雷迪（ブレディ）和尚布雷（シャンブレー）会自动向南移动，很快就能进入我方的保护范围，第6回合结束后他们便可顺利从西南撤退。第3～8回合结束时西北都会出现敌援军，只要玩家进军够快，移动到吊桥附近把敌人的注意力吸引过来就能确保乌多二人的安全。交手时应优先击倒敌方的飞行单位，否则他们会径直朝南侧的布雷迪等人冲过去。7、8回合结束时的援军较多，而且第8回合敌将会主动出击，建议在狭窄的吊桥上开战，挡住这一波攻势后压力就会锐减。




### 异传 绝望の未来3

进入条件：10月18日DLC地图（售价250日元）

在破灭的未来，神龙之巫女芝琪（チ







キ）已经遇害，这也是“绝望未来篇”的最终战，难度自然不低。4名NPC角色露姬娜（ルキナ）、罗兰（ロラン）、塞雷娜（セレナ）、杰罗姆（ジエロ－ム）初期就与我方主力相邻，不过由于剧情关系，HP都只剩下1，必须立刻进行回复。NPC会分别朝地图西南和东南的两处楼梯移动，我方角色需要为他们开路，如果露姬娜阵亡也是会导致Game Over的。由于地图上的魔法阵以及楼梯处会不断涌出敌援军，持久战不利于玩家，因此本关的战术也与正篇最终章类似——强袭邪龙基姆雷（ギムレ－）。BOSS拥有的特技效果依旧惊人，建议用最强角色装上强力武器、配合拥有“疾风迅雷”的高机动部队，在第1回合就展开强攻并一举击倒邪龙过关！

就在库洛姆准备给邪龙致命一击时，众人却被强制传送回了原本的世界，不过这已足够，那个世界的未来由年轻的一代去开拓——露姬娜凭借五个宝玉和炎之台座成功进行了仪式，芝琪的灵魂则作为新世界的神龙觉醒。随着邪龙的消亡，希望与光明也终于重回大地。

## 异传 绊の夏

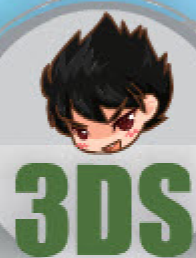
进入条件：11月1日DLC地图（售价200日元）

“异界休闲篇”的关卡难度都不高，本关同样如此，地图上有大量闪光点，而3名盗贼身上还有“绊の种”可以用来增加好感。地图南侧会有少量敌援军，打法方面不再多说，全灭敌人便可过关。本关其实与现实有所联动，之前在官网进行的人气投票中，选出了最受欢迎的男女角色，亲代中排名前两位分别是：男性——库洛姆（クロム）、盖亚（ガイア）；女性——萨利娅（サ－リャ）、缇娅莫（ティアモ）。玩家在本关中派出这4名角色，并靠近地图西北的小屋，就可以看到特别绘制的泳装插画；如果出战角色的职业为巫师（ソ－サラ－）的话，就能自动穿着泳装在本关内作战——这也是本DLC的卖点所在。









3DS

# 战国无双 编年史 2nd

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2012年9月13日◆1～2人

## 外传·战国无双知惠比べ 味方连合军

难度：10★

| 胜利条件 | 全部任务结束时，达成4个任务以上 |
|---|---|
| 败北条件 | 玩家操纵的任意角色败走 |

| 战场任务 | 难度 | 问题翻译 | 奖励条件 | 奖励 | 答案 |
|---|---|---|---|---|---|
| 自慢の逸品 | 1★ | 能通过邂逅通信进行的是什么? | 1分钟以内完成 | 金钱 | 武器购入 |
| 合成しよう・壹 | 1★ | "军配团扇"在合成时能给武器附加什么能力? | 1分钟以内完成 | 金钱 | 攻击力 |
| 义の力 | 1★ | 真田幸村、直江兼续、石田三成3人能使出的协力战技是什么? | 1分钟以内完成 | 金钱 | 不屈 |
| 体力が上がります | 1★ | 可以在装备槽3装备的道具是哪个? | 1分钟以内完成 | 金钱 | 天照珠 |
| ご褒美はこれ | 1★ | 猛将演武过关后能得到什么奖励? | 1分钟以内完成 | 金钱 | 装备アイテム |
| 龙の进む道 | 4★ | 按照"伊达の章"的战役出现顺序依次击倒敌将 | 1分钟以内完成 | 道具 | 人取桥の战い→小田原讨伐→葛西大崎一揆→长谷堂の战い |
| 公式です | 1★ | 开发小组提供的官方配信武器上会带有什么标记? | 1分钟以内完成 | 金钱 | タイトルロゴ |
| 高虎の颜あたり | 5★ | 难度为★的战历拼图中，左起第4、上起第2块拼图上有什么? | 1分钟以内完成 | 武器 | 藤堂高虎の耳 |
| 一度やるとくせになる | 1★ | 能瞬间破坏守备头盾牌的技能叫什么? | 1分钟以内完成 | 金钱 | 影技 |
| 战いぶり烈风のごとく | 1★ | 猛将演武模式"烈风"一关比拼的是什么? | 1分钟以内完成 | 金钱 | 敌の击破数 |
| 分からないと、お说教 | 1★ | 外传"有冈城の战い"的出现条件是完成谁的章节? | 1分钟以内完成 | 金钱 | ねね |
| 合成しよう・贰 | 3★ | "大蛇笼手"在合成时能给武器附加什么能力? | 1分钟以内完成 | 经验 | 马术+间接攻击 |
| 勋功を求めて | 1★ | 获得大卷物时能得到多少勋功? | 1分钟以内完成 | 经验 | どれでもない |
| 兰の武器はいずこ | 1★ | 获得森兰丸第二专属武器的是哪一场战役? | 1分钟以内完成 | 金钱 | 京洛倾奇の乱 |
| 攻击系な武将达 | 4★ | 拥有战技"猛攻"的武将是谁? | 1分钟以内完成 | 道具 | 吉川元春+谷忠澄 |
| 大谷はどこから | 5★ | 在"忍城の战い（北条军）"一役中，大谷吉继出现在哪个砦? | 1分钟以内完成 | 武器 | 中央砦 |

打法要点：本关又是一个知识问答关，主题则是关于本作的各种系统和细节内容，并非之前常问的历史知识。问题共有两套、每套7道题，全部答对的话就能触发金任务（金任务也有两种）。上面已经给出了全部问题的翻译以及答案，玩家只需击倒名字为正确答案的大众脸武将即可，有"+"号的表示需击倒多个目标。此DLC的整体难度和金任务的触发难度都很低，不过重复可玩性也不高，不感兴趣的玩家就不推荐购买了。







## 外传・异说 坂崎事件 德川军

难度：10★

| 胜利条件 | 击倒坂崎直胜；击倒服部半藏、女忍者和风魔小太郎；击倒宁宁 |
|---|---|
| 败北条件 | 玩家操纵的任意角色败走 |

| 战场任务 | 难度 | 任务说明 | 奖励条件 | 奖励 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 囚われた姫 | 1★ | 击倒坂崎直盛，救出千姫 | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | – |
| 助けるはずが…… | 1★ | 击倒二曲轮猪助、鹈饲孙六，从中央砦脱出 | ××的体力保持在一半以上 | 金钱 | – |
| 上忍を倒せ | 2★ | 1分钟内击倒百地三太夫、藤林长门 | 任务触发后击破数保持在50人以下完成 | 金钱 | – |
| 忘れられた姫 | 3★ | 击倒5名突忍 | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | – |
| 犯人は半藏? | 1★ | 击倒服部半藏，救出我方武将 | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | – |
| 犯人はくのいち? | 1★ | 击倒女忍者，救出我方武将 | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | – |

| 战场任务 | 难度 | 任务说明 | 奖励条件 | 奖励 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 犯人は小太郎? | 1★ | 击倒风魔小太郎，救出我方武将 | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | – |
| 最后のかぶき者 | 1★ | 击倒前田庆次、阿国 | 敌人全部由××击倒 | 金钱 | – |
| 忍びの包囲 | 2★ | 护送德川秀忠、本多忠刻前往中央砦 | 德川秀忠的体力保持在一半以上 | 经验 | – |
| 忍びより速く | 5★ | 1分钟内击倒服部半藏、女忍者、风魔小太郎 | ××的体力保持在一半以上 | 武器 | （参看打法要点） |

打法要点：本DLC是根据史实“千姬强夺事件”改编，结果几名忍者的真正目的却是为了帮运动不足的德川家康锻炼身体，宁宁还劝他不要老吃天妇罗（汗）。虽然是10星关卡，但此战的难度其实并不高，金任务的触发要点推测为“快速完成全部任务”。初期战斗只有自创角色和柳生宗矩可供操作，完成任务1、2后稻姬在地图中央偏南处登场，敌方的忍者部队也随之到来。“忘れられた姬”任务触发后西北砦的甲斐姬便可操作，其余3名武将则分别向地图上的3位忍者主将靠近，沿途的大众脸尽皆无视，待迅速击倒服部半藏等人后，“最后のかぶき者”任务中前田庆次和阿国的登场位置有一定随机性。宁宁登场后“忍びの包围”触发，此时只要把德川秀忠、本多忠刻前往中央砦路上的武将，以及突然出现的加藤段藏和佐田彦四郎清掉即可，之后便可不用管两名NPC，这里的AI明显是经过调整的，他俩不在玩家视线内时进军反而更加迅速。快速完成以上任务的话，风魔等三人在德川本阵外再度登场时就会触发金任务，若是不放心全程开“神算”定能轻松触发。









## 新·超级马里奥兄弟2

◆Nintendo◆ACT◆2012年7月28日◆1～2人

《新马2》的第二弹付费DLC已于10月25日推出，分为两个追加包，每个追加包皆包含3个关卡，售价同样是200日元。

### “黄金蘑菇收割”包

难度：★★☆☆☆

除了金币外，关卡中还存在着数量众多的黄金蘑菇，终极目标是过关时令金币达到结算上限的3万枚。




### “挑战记录”B包

难度：★★★☆☆

关卡中有不断下落的炮弹、陨石等，玩家需操作马里奥在枪林弹雨中穿行，全世界前5名的成绩会在官网上更新。



# 游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

## 中国式过马路和德国式等红灯




LIKY 提供



◀安装在电线杆上的《街头乒乓球》。

▼现在的比分是3比1。




最近微博上有一个话题非常火热，中国式过马路——大家凑一撮就走，和红绿灯无关。对部分国人集体闯红灯过马路的现象进行了精辟的调侃，也由此引发各方民众热议。在这里咱们也不继续去讨论有关国人素质的话题了，来看一则国外的有关等红灯的有趣小新闻。

说是德国有两名小伙子，为了解决大家等红灯时的无聊时间，开发出一款安装在街头红绿灯电线杆上的游戏——《街头乒乓球》（StreetPong），这个小设备配备有一个触摸屏幕，马路两头的电线杆各装一台后，两端的行人在等红灯时便可以通过触控来玩一场乒乓球对战，是不是非常有趣呢？当然，为了不让大家沉迷于游戏而忘记过马路，当红灯亮起时游戏才会开始，而绿灯亮起时游戏就会自动结束。想想看，马路两边的人也许互不相识，但玩了一场简短的游戏后说不定就会成为好朋友了（把妹神器啊）。

▼开发出这个游戏的两名年轻人是来自德国HAWK大学的Sandro Engel与Holger Michel。



# 《勇气原点》推出全新网络游戏《祈祷吟者》



胧月 提供




▶战斗方式与3DS版基本相同。

Square Enix原创RPG《勇气原点 飞翔妖精》销量突破20万，从11月1日开始，本作的网游《祈祷吟者》也开始了公开β版测试。该游戏完全集成了《飞翔妖精》的世界观，是一款无需安装客户端的页游，运营方式为常见的“基本游戏免费，道具收费”的方式。






▲以多彩的职业组成己方队伍。

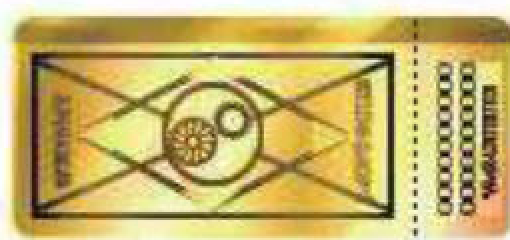



▲主美术由吉田明彦担当。

游戏的舞台设定于《飞翔妖精》世界的200年后，成功阻止了世界崩坏的风、火、水、土的4名巫女围绕水晶展开了霸权的争夺。除了拥有全新的故事设定，现在登录游戏的玩家还能获得奖励道具，方便游戏推进。该奖励活动时间为11月1日～11月30日，对此有兴趣的玩家可登录http://bdpb.hangame.co.jp/lp/index.nhn查看详细。

## 奖励特典部分介绍

**・シルバ–チケット、ゴ–ルド チケット**



▲可让玩家获得角色使用权的券物。

**・フェニックスの祈り**



▲可以让全灭状态的己方角色统统复活。

**・エピゼリンZ**



▲瞬间回复行动点数。




# 电击20周年祭！《加速世界》与《刀剑神域》共同舞台活动！





▲左起为梶裕贵、三泽纱千香、丰崎爱生和浅沼晋太郎。

▲左起为松冈祯丞、竹达彩奈、伊藤加奈惠和高垣彩阳。

10月20日～21日，在千叶县的幕张信息中心，举办了“电击20年祭”。其中就有《加速世界》与《刀剑神域》的共同舞台活动。《加速世界》与《刀剑神域》同样都是由川原砾老师的轻小说改编而成的动画，在今年也是热门新番，其中《刀剑神域》目前正在放映中。舞台活动请到了两款作品的声优们，以猜谜进行对决。司仪则是经常在动漫界主持活动的歌手鹫崎健。《加速世界》到场的声优是梶裕贵（有田春雪）、三泽纱千香（黑雪姬）、丰崎爱生（仓岛千百合）和浅沼晋太郎（黛拓武）。《刀剑神域》到场的声优是松冈祯丞（桐人/桐谷和人）、竹达彩奈（莉法/桐谷直叶）、伊藤加奈惠（结衣）和高垣彩阳（筱崎里香/莉兹贝特）。




舞台活动在两部作品的代表人物，三泽小姐与松冈先生的口号下展开。当两组队伍打起精神后，“对决猜谜战斗”也正式开始。《加速世界》队伍要回答《刀剑神域》的问题，《刀剑神域》对于要回答《加速世界》的问题，队伍的4名成员都要将答案写在自己的答题板上。问题一共4问，全部都是难题，不过就算是耍宝的情况下也会由鹫崎先生的一己之见而进行分数增减。听到这里，两队忽然开始对鹫崎先生进行“嗓子渴不渴啊？”之类的献媚之举。由于双方都非常拼命，因此分数很快就有了变动：一番曲折之后，《加速世界》队伍获得了2分，而另一边《刀剑神域》队则先减1分再加1分，比分以2：0的状态开始进入第一问。

第一问是《加速世界》的问题。春雪对来到自己家里的仁子抱有疑念的一幕，春雪捏住仁子的脸颊说了一句“要说为什么的话——”，请说出后面的台词。面对迷茫的《刀剑神域》队，鹫崎先生给出了提示。他对竹达小姐说“这个问题你必须回答出来！”由此高垣小姐答出了正确答案“我的妹妹没可能这么可爱！”漂亮地拿到了1分。



第二问来自《刀剑神域》。影像中出现了持巨大斧头与盾牌的怪物，以及类似与小骑士一样的怪物，要求回答出它们的名字，可谓是超级难题。而鹭崎先生给出的提示则是“你们绝对答不出来的”，于是《加速世界》队则转向耍宝的方向。浅沼先生回答“Sphere（因为影像中有4只怪物）”，遭到了丰崎小姐与高垣小姐的猛烈抗议（Sphere是4名女性声优组成的歌唱团体，其成员为丰崎爱生、高垣彩阳、寿美菜子和户松遥），然而却仍然从鹭崎先生那里得到1分。但是梶先生回答的“Chip与Dale”则惹怒鹭崎先生被扣去1分。（Chip与Dale是迪士尼动画中




两只松鼠的名字，迪士尼对于版权的管理非常严格，因此基本上任何非迪士尼活动场合下都不能提到其作品。）顺便一说，正确答案中大只的怪物名字为“伊鲁方格·扎·珂波鲁特罗德”，小只的则叫“鲁因·珂波鲁特·森奇内鲁”。（谁答得出来啊！）

接下来的第三问，是由《加速世界》的4格漫画改为动画后的《小加速世界》的问题。从窗口飞进来的黑雪姬向仁子提出了一个请求，要求猜出其内容。虽然伊藤小姐回答“请吃掉我”，被鹭崎先生评价为“色色的”而获得了1分，但由于之后松冈先生在回答时过于激动而打翻了桌上的水瓶，被扣掉1分。在叫着“毛巾毛巾”骚乱的舞台上，丰崎小姐与浅沼先生以插画的形式给出了提示“面包超人与Uncle Jam”，由此高垣小姐回答出“做面包”的答案。正确的台词是“给我内裤。不对，给我做面包（‘给我内裤’与“给我做面包”的日文发音相同）。”《刀剑神域》队有惊无险地得到1分。

第四问则是有关《刀剑神域》最新篇章“妖精之舞”中新角色须乡伸之的台词。自称为亚丝娜的婚约者的他邀请桐人来参加婚礼，要求回答出他特意邀请桐人的理由。回答“适龄期”的浅沼先生逗笑了鹭崎先生而获得1分。丰崎小姐与梶先生回答的是“希望得到祝福”。三泽小姐回答“想让他接到花束而变得幸福”。看着与正解差了十万八千里的答案，《刀剑神域》队也给出了提示。从“在日历上有的日子”这样的提示中，《加速世界》队给出了“因为是朋友”、“因为是大安日”等等非常接近的答案，但最后还是没有答出“因为是友引日”这个正确答案。（友引日是适合结婚的日子，据说可以将喜气带给来宾。）

由于耍宝造成的分数增减非常厉害，因此全4问结束后双方的比分是3：3。为了决出胜负，鹭崎先生给出了最后的问题。这个问题答对的一方可以一口气获得10分，让人忍不住就像吐槽之前的对决都算什么。最后的问题是由原作者川原先生亲自出题。“下面的人物中，谁的胸部最‘收敛’。”给出的选项有“黑雪姬、千百合、仁子、枫子、直叶、结衣、西莉卡与亚丝娜”8人。

《刀剑神域》队伍中，松冈先生回答“仁子”，其余的成员都回答“结衣”。而《加速世界》队伍中，丰崎小姐回答“仁子”，梶先生回答“黑雪姬”，三泽小姐自虐地回答“三泽纱千香”，并得到了队伍成员的安慰。最后浅沼先生的答题板上莫名其妙地写着“日笠”，引得全场爆笑。

正确的答案是“结衣”，因此《刀剑神域》队获得了胜利。当听到鹭崎先生宣布这次没有奖品的时候，《加速世界》队不禁窃喜了一番。但代替奖品的，则是会场的FANS为《刀剑神域》队献上“恭喜你们！”的祝福，看到这一幕的《加速世界》队又陷入了小小的嫉妒之中。

舞台活动接近尾声，最后由松冈先生与三泽小姐发出口号，将“Burst Link”和“Link Out”结合起来，以“Burst……（三泽小姐）”“Link……（松冈先生）”“Out！（全员）”的顺序，在全场FANS的共同回应落下了帷幕。



栏目主持 白菜

# 游戏美图秀

《偶像大师 闪亮音乐祭》作为一款纯节拍类音乐游戏，素质还算不错。本辑的主题就是与《闪亮音乐祭》相关的美图。话说“《偶像大师》系列”自从2代改进人设之后，人气真是暴涨啊。虽然我没有玩过正统的任何一作，不过看完动画之后，还是忍不住在PSN上打包购买了全员的Q版头像。







白菜：话说，《迷你偶像》明年元旦开始就要放映了。

阿鲁：看了角色介绍，这堆迷你角色的风格太诡异了。小春香竟然浇水会分裂……

白菜：分裂算什么，小伊织的额头还能发射光束炮呢。










胧月：萌战惨死在麻将众手底的妹子们真心可怜，明明2代人设变好看那么多。

阿鲁：看我大麻将多威武啊。PSP要出新作，全国大赛篇动画也要上映了……

白菜：麻将与萌战请出门转左去“宅回首”聊（踢）。





酷洛洛：如果从本作三款中选择一款的话，我会挑《诱人曲调》的。

白菜：星井美希控？

酷洛洛：不是。综合来看《甜蜜乐曲》版本后面两个大妈，《跃动音符》的还不错，但太废萌了，感觉没有这个版本好。

白菜：你竟然敢说三浦梓是大妈……









# 宅回首

OTAKU

栏目主持：胧月

胧月小时候有段时间学习成绩很优秀，另一名同学是与我争夺班级第一的对手，每逢大考，我们就互相下注十块钱赌对方是这次的第一名——这可不是什么惺惺相惜，单纯为了当自己考不上第一时，也能赚个十块钱花花，横竖不吃亏。也许就是那时候造的孽，“挺谁谁死”的乌鸦嘴光环一直伴我左右，自打喜欢上游戏，被我毁掉的厂商和游戏系列不计其数，我已不忍再看也不忍再听。刘备说：“不以恶小而为之。”萌战尽管不是什么大活动，但谨遵玄德公的训诫，在最终结果出来前没敢大张旗鼓地力挺某人，只对鲁叔说，如果那个角色当选萌王，那这次“宅回首”我就越俎代庖一次。看来这种逆反操作还是挺管用的，于是现在，就是我在写了。

## 2012年日本动画最萌大赛报道



基于各种原因，日本动画最萌大赛（以下简称“萌战”）历经10年发展，在制度越加森严、参与门槛越高的同时，其幕后的可操作度反倒越来越大，为了让自己喜欢的角色/公司/声优登上王者宝座，各路大厨和联盟几乎把三十六计使了个遍，令知晓内情的一部分动漫迷深感愤慨，并将萌战斥为“厨战”。胧月本人倒是比较相信“大势所趋”，不管所谓结局是如何爆冷、如何暗箱，历代萌王的自身实力依然相当过硬。当然萌不萌本来就是主观意向，有些事情说太细会导致美感尽失，这次的报道仅以叙述体来完成。

# 预选

本届萌战预选从7月初便开始实行，对于要补老动画的人来说，预选结果可直接作为动画人气度的参考。只要你不是一个刻意避开热门动画的“孤独的欣赏家”，那么基本可以轻松地搜索到今年有哪些质量较高、而女性角色又比较多的动画。从预选结果来看，《天才麻将少女 阿知贺篇》、《摇曳百合》、《偶像大师》、《萝球部》等是人气和女性角色比例都比较高的热门作品，尤其是《阿知贺篇》天时地利人和三者齐全，本篇的最萌小和和几年来都止步于四强，之前又总是被几个异常萌军压过一头，麻将众终究是想爆发一下的。《摇曳百合》则走了近似《幸运星》的路线，在几乎没有高人气声优主演的情况下有九名角色突入本战。《偶像大师》则是维持了不温不火的特色，虽然主要妹子全部晋级本战，但缺乏一个像赤座灯里那样有竞争王座之相的核心。此外京阿尼核心、钉宫核心依然活跃。作为掌机玩家可能对《Persona4》动画版的角色略有偏心，但实际晋级本战的角色只有堂岛菜菜子、里中千枝和久慈川理世3人，大小姐天城雪子直接在葬送在了预选阶段——相同的声优，近似的角色性格，与原村和的差距咋就这么大呢？









# 本战

经过大约1个月的预选投票，8月初共有200多名角色脱颖而出，她们被分配到A～H八个小组中，预定在未来的3个月时间内决出最终萌王。名单一出，麻将众的威力就显现出来了——来自《阿知贺篇》的女性角色共有43名晋级本战，几乎占掉名单的1/6，一些甚至只出现了几帧镜头，连台词都没一句的路人（起码现阶段路人，比如大星淡）都荣登大榜，这也为日后麻将众互相掩护、借刀提供了便利。极为要命的是，对阵分组对于《阿知贺》的角色也异常有利，夺冠热门园城寺怜所在的B区，自家角色只有戏份少、人气低的染谷真子和从未在动画里予以直接描写的神代小莳，完全避免了内战走火的可能。而反观其对手，强力角色看似不多，但另一个夺冠热门赤座灯里赫然在列，这意味着原本有可能双双打入四强的两名角色，必然有一人将提前止步于16强。





在B组的本战二回战中，赤座灯里以领先150票的优势战胜2010年萌王中野梓；宿命对手园城寺怜的战绩同样相当惊人，基本以两倍票、三倍票的大优势轻松淘汰对手，其背后涌动的暗流明显得几乎可以浮出表面了。两人不出众人所料地顺利杀到B组决赛，终于要开始一场无法回避的对决，称之为“萌王决战的预演”并不为过。事实证明，她们的比赛吸引了本届单场对决最多的投票数，在限制了投票

码、海外参与等条件下，两人的总票数到达四位数，最终以583票的园城寺怜战胜417票的赤座灯里而告终。可惜赤座灯里虽然获得本届最多的无组织自发投票，依然不是“忠义无双二郎神”小怜的对手。还是那句话，天时地利人和，麻将角色尽占，就连分组都这么眷顾。至此，园城寺怜已经帮麻将众清理掉最具威胁的对手了。

其他的A、E、F、G四组中，各有至少一个麻将大萌坐镇，A组小组决战的更是两大魔物宫永咲和天江衣，最终由宫永咲对天江衣完成了遵循原作的剧本杀，以微弱的12票优势晋级小组第一。C组中虽然一眼看去没有来自麻将的萌霸，但竹井久却大爆冷地干掉了《奈亚子》中的萌宅女克子和《Smile光之美少女》中的黄濑弥生，久帝还是这么喜欢莫名其妙的胡牌方式啊。D组角色的赌博味相对轻点，比较有趣的是一回战中，京乃圆以37票领先的优势淘汰了《阿知贺篇》的“大恶人”宫永照，再一看声优，赫然是老婆为老公报仇的节奏……钉宫党的露易丝和三千院提前互掐，最终以露易丝晋级八强的结果告终。

E、F两组分别是《阿知贺篇》两大吉祥物松实姐妹出线，其中F组的小龙王松实玄先后打掉了千里山的江口夕和清水谷龙华，跟园城寺怜的梁子算是提前结下（兄弟和老婆都被你杀害了），不过松实玄自身实力强大，现阶段倒也不好说看到了头顶的死兆星。

## 八强战

经过紧张的角逐，八个小组的晋级者已全部确定，八强的决胜赛定于10月26日开始进行。这八名角色分别是露易丝（来自《零之使魔F》）、园城寺怜（来自《阿知贺篇》）、原村和（来自《阿知贺篇》）、宫永咲（来自《阿知贺篇》）、松实玄（来自《阿知贺篇》）、松实宥（来自《阿知贺篇》）、夏娜（来自《灼眼的夏娜 Ⅲ Final》）、竹井久（来自《阿知贺篇》）。壮哉大麻将众八席占其六！接着在主办方打乱了一下分组后，又出现了戏剧性的对阵表——作品内的千里山和现实中的麻将众共同的先锋ACE园城寺怜，再次被推到外战的风口浪尖，在八强赛的第一天迎战露易丝，并最终以149票的明显优势胜出，怜姑娘你的体力没问题吧？

第二组为夫妻互掐，尽管在角色人气排名上原村和稍逊于宫永咲，但论萌度还是原村和稍稍占优，再次完成了挺进四强的使命。作为小林立的亲女儿，又一次离宝座那么近。坊间传闻“挫原村和者得王座”，究竟是原村和完成空前的决赛晋级，还是继续印证这条传闻呢？

八强赛下半区的分组相对缓和，松实姐妹提前相遇，妹妹以3票的极微弱优势战胜姐姐。第四组是仅剩下的一个非麻将角色夏娜迎战麻将六人众里竞争力最弱的竹井久，这是外人惟一挺进四强的机会了。然而我猜到了动机，却猜错了结果，“狠心”的麻将众拼命给久帝灌票（好吧，我知道你们都是被久帝逼的），竹井久最终以39票优势封死了四强的最后一个入口，至10月29日，四强已经全部被《阿知贺篇》的角色占领，恭喜麻将众提前锁定萌王位置。

## 四强战

正好凑一桌麻将的四强战值得特别评点的并不多，上下两个半区均是“一个外传角色+一个本篇角色”的配置，新番《阿知贺篇》无疑占有时间上的优势，园城寺怜一路高票数碾压过来，居然还未显出病弱疲态，你说你如果在原作里也这么能战，整副牌山都能看光了吧。最终以接近倍数的优势轻松收拾掉原村和，获得最终决战资格。嗯，动画监督的亲女儿干掉了原作作者的亲女儿，小和和再次止步于四强，看来现在只有让园城寺怜获得萌王，才能保全“挫原村和者得王座”的传闻了。

下半区，竹井久的真正人气终于得以暴露，前一战还有300多票的她在四强战中仅获得了126票。（竹井久：全部叛变朕去投烧鸡了对吧！）踩着自家人肩膀一路升上来的松实玄堪称内战杀手了，那么她与外战之王的园城寺究竟谁能获得最终的萌王头衔呢？



## 最终决战

前文已经反复叙述过《天才麻将少女》今年的人气之高，中途虽然也有一些强力外敌，但是在以园城寺怜和竹井久为首的麻将少女活跃之下，八强基本锁定胜局，而进入四强时则完成了收官。最终争夺冠亚军的角色可谓《阿知贺篇》中人气最高的两位：

**Futuristic Player VS Dragon Lord**





### 园城寺怜

备受作者、尤其是动画监督偏爱的角色，刚登场时其受关注度与她一年前的麻将水平相当，均是三军水准（三线）。然而随着原著中全国大赛的展开，麻将桌上鬼神般的表现，与战力互相烘托的大量主视角温馨回忆，以及那一口不太标准的软妹关西腔，使其人气迅速攀升，并伴随三巡眼的开眼镜头到达顶峰。与宫永咲这种天生99级的古龙系主角比，园城寺怜以削减生命来对抗BOSS的行为显然更符合热血少年漫的套路，引得观众纷纷惊呼“燃爆了”、“珍惜生命，远离麻将”。客观地就作品名称来说，园城寺怜乃至千里山女子高校都有抢戏之嫌，不过这无法归咎于角色本身，何况面对神鬼难测的小林立，你真不知道谁是BOSS、谁是主角。TOKI，如果你没有生病的话……

### 松实玄

主角队中最为抢眼的少女，负责高火力赚分并以各种泪目表情卖萌，尽管麻将实力备受质疑，但基本上还是因为作品的表现手法问题，导致阿知贺的强大没有正面传达给观众，造成“滥用主角光环”的嫌疑。从最新的漫画进度看，阿知贺的教练和修行都不是盖的，这也侧面提升了松实玄的实力，而再回想对宫永照的一战，破庄的第一功臣固然是园城寺怜，但松实玄对宝牌的限制的确是抑制宫永照提升得分的重宝，并可视为迫使宫永照立直的直接原因。排除实力因素（何况人家还有可能变身两次），小玄是典型的邻家乖乖女性格，容姿身材均十分拔群，搭上姐妹百合要素，打入决赛甚至冲击萌王都是无可厚非的。还有，叫她“烧鸡”那是因为满满的爱啊！

决定今年萌王的投票在11月3日开始实行，胧月自己之前一直保持着旁观者视角，也在当天试图为支持的角色投上一票，无奈即使委托了两个日本朋友的帮忙，依然没能顺利领到投票码。双方的票数一直吃得非常紧，而松实玄由于伪票较多，甚至长时间保持领先。即便是赛后统计有效票，晚上22：30前后，松实玄的票数也一度压制着园城寺怜。然而就在临近截止的23：00，园城寺怜获得了最后一轮的爆发投票，在清除了伪票后以20票的小优势完成了对松实玄的逆转，最终坐上今年萌王宝座！恭喜这位史上大赛得票率最高、并且是首个关西腔的萌王。

## 赛后点评

虽然有马后炮的嫌疑，但个人还是觉得姐姐松实宥对战园城寺的把握更大，松实玄很容易被剧本杀。算上这次萌战，园城寺怜已经三度胜于松实玄，真是戏里戏外都是恩怨。当然从目前的漫画进度来看，园城寺怜放给松实玄的16600分有可能成为阿知贺超越千里山的关键分。

# 白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

## 信长之野望 天道 威力加强版

1 4 20 4

◆Koei Tecmo Games◆SLG◆2012年9月27日
◆白金难度：4◆白金所需时间：40小时
◆在线联机奖杯：无◆硬件要求：无

日版 胧月

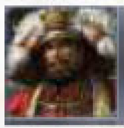
### 奖杯综述

《信长之野望》本身作为一个深奥耐玩的战略模拟游戏，真要挖掘其隐藏要素无疑相当耗时耗力，但一切障碍都在伟大的官方修改器下化作纸老虎。不仅让一些难点要素变成单纯的时间作业，更让时间作业的耗时大幅缩短。本文出于速攻奖杯的宗旨，并不刻意避免使用官方修改器，想光明正大慢慢享受游戏乐趣的玩家，对于部分奖杯的获得方法可以选择性无视。不过由于本作的奖杯说明原文就不太直接，可参考观看一下具体的获得条件。

### 奖杯列表

| 奖杯 | 名称 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 白金 | 天道の覇者 | 获得其余所有奖杯 |
| 铜杯 | 霸业の一步 | 占领第一个集落 |
| 铜杯 | 胜哄高く | 占领第一个据点 |
| 铜杯 | 日の出の势い | 平定一个地方 |
| 铜杯 | 双ぶ者无し | 占领一半以上领土 |
| 银杯 | 风林火山 | 游戏开始后三个月内消灭一个势力 |
| 银杯 | ほら贝の呼び声 | 一次募兵数超过7000 |
| 银杯 | 行军の地鸣り | 一支部队的带兵总数超过4万 |
| 银杯 | 毗沙门の加护 | 己方大名亲自率兵消灭100支以上他国部队 |
| 银杯 | 水音响く | 完成水攻 |
| 银杯 | 千里の阵 | 三次利用“包围”占领据点 |
| 银杯 | 居并ぶ四杰 | 令统率、武勇、知略、政治各在100以上的四名武将加入我方 |
| 银杯 | 恶の华 | 成为包围网、大连合的目标，并进一步被指名为朝敌 |
| 银杯 | 意气冲天 | 所有兵科均发动过5人战法连携 |
| 银杯 | 暗中飞跃 | 委托所有的诸势力完成任务 |
| 银杯 | 花鸟风月に游ぶ | 振兴所有文化 |
| 银杯 | 果てなき探求 | 研究出所有的技术 |
| 银杯 | 将星集う・东北 | 将虾夷、出羽、陆奥地方出身的所有史实武将收为己方 |
| 银杯 | 将星集う・甲信越 | 将甲信、北陆地方出身的所有史实武将收为己方 |
| 银杯 | 将星集う・关东 | 将关东地方出身的所有史实武将收为己方 |
| 银杯 | 将星集う・东海 | 将东海地方出身的所有史实武将收为己方 |
| 银杯 | 将星集う・近畿 | 将近畿地方出身的所有史实武将收为己方 |
| 银杯 | 将星集う・中国 | 将山阳、山阴地方出身的所有史实武将收为己方 |
| 银杯 | 将星集う・四国 | 将四国地方出身的所有史实武将收为己方 |
| 银杯 | 将星集う・九州 | 将九州地方出身的所有史实武将收为己方 |
| 金杯 | 泰平の神君 | 统一全国 |
| 金杯 | 梦幻の如くなり | 累计游戏年份超过100年 |
| 金杯 | 稀代の人たらし | 将所有史实武将收为家臣 |
| 金杯 | 战国の风云儿 | 打穿群雄模式的所有剧本 |

### 难点奖杯打法

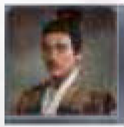


#### 风林火山



银杯

重开一个存档，找到某个只拥有一个据点的势力，再选择其临近的较强大势力为我方，游戏开始后立刻派兵前往攻打。打不下来的话可以使用修改器将攻城部队的兵数和士气不断改满，或者直接把对方的兵力和兵粮都改成0。



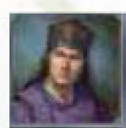
#### ほら贝の呼び声



银杯

募兵数的相关要素有：执行武将的统

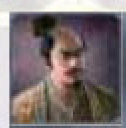
率值（推荐上杉谦信），当前据点支配下的道场数，我方领土内建设的寺数，振兴文化后建造黄金大佛。比较直观的作法是：造出黄金大佛，选择一个位置相对居中的己方据点，通过改变集落的从属，让该据点尽可能支配更多的匠ノ町和武家町，建满道场。此外在己方任意集落里建造大量的寺，建议领土内有140个以上。最后再让统率值高的武将（可配上家宝、官位、一门的加成）去募兵即可。



## 行军の地鸣り

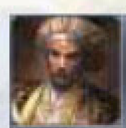



一支部队带兵过四万，即平均每个武将要能带8000人以上，需要武将本身的高统率值，搭配高等级役职。如果自家大名的统率值就很高，如织田信长、武田信玄、上杉谦信等，便可较为简单地达成了。



## 水音响く

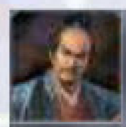


## 千里の阵



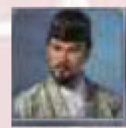

这两个奖杯都要通过围城来完成，即在己方攻城部队兵力占优的情况下，使用包围阵形令敌方降低士气并投降，使用修改器直接将对手的兵粮改到0，能更快地完成包围。水攻相比普通围城有附加条件，需要部队里有至少一名政治在100以上的武将，同时己方金钱要在30000以上，才能达成水攻条件。



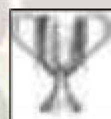
## 悪の华

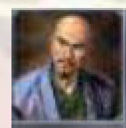



在全国模式下，随着领土的扩张可自然地成为包围网和大连合的目标，惟一有点窍门的是成为朝敌。这需要玩家刻意放任一个敌对国发展壮大，等其振兴出朝廷文化并能指定朝敌后，强大的我方势力就有机会被指定为朝敌了。



## 花鸟风月に游ぶ



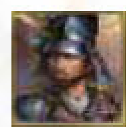
## 果てなき探求




都是可以借助修改器轻松达成的奖杯，不过要注意振兴文化由于受到基础设施的限制（寺、茶室、公家馆、教会）的限制，因此将科技树点亮还是无法直接获得的。玩家需要至少将某一种基础设施建设到80个以上，再留下该设施对应的文化系统中的任意一种不予编辑，然后自立研究出最后空余的这一项，然后等奖杯跳出即可。

技术研究比文化振兴更麻烦一点，主要是有一些大名家拥有独自的技术，需要分别把这些独自技术刷出来。独自技术的刷取方法为：先选择对应的大名家为己方势力，再把该项技术对应的系统技术利用修改器改出7个以上，然后让游戏时间流逝，下个月开始即可获得独自技术。所有的独自技术对应的大名家和系统参照下表：

| 技术名 | 对应大名家 | 所属系统 |
|---|---|---|
| 大返し | 羽柴（丰臣）家 | 足轻系 |
| 三河魂 | 松平（德川）家 | 足轻系 |
| 风林火山 | 武田家 | 骑马系 |
| 六文钱 | 真田家 | 骑马系 |
| 军神 | 长尾（上杉）家 | 骑马系 |
| 与一の弓 | 今川家 | 弓系 |
| 百万一心 | 毛利家 | 弓系 |
| 三段构え | 织田家 | 铁炮系 |
| 龙骑兵 | 伊达家 | 铁炮系 |
| 猿叫 | 岛津家 | 铁炮系 |
| 辻说法 | 本愿寺家 | 铁炮系 |
| 远当て | 铃木家 | 铁炮系 |
| 国崩し | 大友家 | 兵器系 |
| 一领具足 | 长宗我部家 | 牧农系 |
| 总构え | 北条家 | 内政系 |



## 稀代の人たらし




获得该奖杯的前提是先要获得所有“将星集う·××”的所有银杯。史实武将共有1341名，其中东北地方185名、甲信越地方178名、关东地方166名、东海地方219名、近畿地方195名、中国地方144名、四国地方85名、九州地方169名，玩家可先去获得这些地方武将对应的银杯，全部收集齐后即可获得该金杯。这是本作里最麻烦的奖杯，想快速获得玩家可使用编辑器，直接把所有武将编辑到自己的据点里，即可自动收得。注意武将一览中有“获得”项目，可检查该武将是否曾经属于过我方，这样即便他日后叛逃走，也不用再重新费力编辑回来了。

好游戏永远不过时

# 经典主题乐园

栏目主持：苍穹

## 本辑主题 弓箭

弓箭是古代军队中非常重要的远程武器，因为其射程宽广、杀伤力巨大，经常上演两军对峙中将敌将射落于马下的好戏，中国文化中更是有诸如“百步穿杨”等关于弓箭的奇谈。虽然现代军事中弓箭不再扮演那么重要的角色，但是人类依然将其传承了下来，例如射箭就是奥运会里面一个重要的比赛项目，日本的学校中也大多设有弓道部。在电子游戏中弓箭的表现丝毫不逊于人类历史，其中更有很多游戏角色都是善使弓箭的好手，后文中就让我们通过文字和图片重温它们的风采。

文 狮子心

▲武器从剑到圈，“弓腰姬”孙尚香直到《355》才拿起了弓。

特别推荐

## 新约圣剑传说

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

| 游戏类型 | A · RPG |
|---|---|
| 游戏年份 | 2004年 |

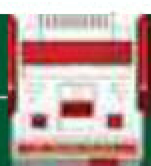


本作复刻自GB平台的第一代《圣剑传说》，剧情讲述的是玩家所扮演的主角通过一系列的冒险，重新唤醒玛娜之剑、驱逐黑暗力量的故事。虽然是一款复刻作品，不过其带给玩家所的乐趣丝毫不亚于全新的作品。游戏的画面全面增强，如同一幅幅油画般的画面风格非常具有亲和力。游戏的系统也堪称集大成，饱含动作要素的战斗节奏非常快，玩家在整个流程中可以取得各式各样的武器与玛娜精灵，通过它们组合出丰富多彩的攻击方式。本作的武器数量有9种，魔法精灵的数量也达到了7种之多，不同的武器和精灵组合出的攻击方式也有明显的区别，例如装备剑的时候精灵是对敌人进行追踪攻击，装备弓箭时则是围绕身边达到护身的效果。升级则采用了自由加点的模式，玩家可以根据自己的喜好来决定所操控角色的特色。不仅如此，角色的属性加点还直接关系到职业称号的获得，这些称号则影响能力的加成，其中更是不乏像“武器大师”这样的强力职业。除此之外还有种植、矿石、熟练度等丰富的系统。游戏在剧情上的表现也非常出色，主角最终突破内心的迷茫，集中所有人的信念与希望，明白了只有坚定信念的人才能唤醒那把沉睡已久的圣剑，只有这样才能驱逐世界的黑暗。虽然女主角最终变为玛娜之树的结局令人伤感，但是同时也让人印象深刻。



▶游戏中的弓箭是最为实用的远程武器，使用得当甚至可以屈死一些BOSS。

## 上尉密令



| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 1991年 |

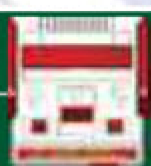
原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

本作改编自著名漫画《美国队长》，游戏中的角色都是美式的肌肉英雄，可以操控的主角有两名：美国队长作为绝对的主角拥有着最为丰富的攻击技巧，他手里的盾牌不但能抵挡子弹，也可以扔出去攻击敌人，他可以在空中踩着盾牌进行压人攻击，另外还能进行高速突进，突进过程中不仅有攻击效果，更能帮助玩家突破一些复杂地形；另一名主角鹰眼虽然技巧上远不如美国队长丰富，不过他拥有着极为实用的弓箭远程攻击，不少关卡使用他会变得非常简单。游戏的关卡设计得较为庞大，而且还包含部分解谜要素，例如在第2关中就需要利用电灯开关来寻找道路和攻击阴暗处的BOSS。VS模式也很有意思，除了可以选择主角们外，还能选择登场的BOSS来进行对战，可谓一大亮点。游戏整体难度略高，不过优秀的操作手感和高度还原原作人物的设定还是非常值得玩家们怀旧一番的。



▶弓箭的泛用性虽然高，但是为了游戏平衡，在攻击力上略逊色于美国队长的盾牌。

## 猪小弟



| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 1987年 |

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

《猪小弟》相信是不少玩家童年的记忆之一，这款充满了游戏原始乐趣的作品至今仍让人乐此不疲，很多移动设备上还能看到它的身影。游戏并没有复杂的剧情，也没有高深的系统，玩家只需控制猪爸爸，配合猪小弟上下拉动吊篮，射破那些企图通过热气球降落于山洞的恶狼们。这些恶狼绝非善类，它们不仅会使用投掷物攻击，而且不同颜色的恶狼所使用的气球也有所区别，越是颜色特殊的恶狼，射破其气球所需的弓箭数量就越多，因此恶狼如果一次出现的数量太多，单凭弓箭真是有点应付不过来的感觉。除了弓箭外，猪爸爸还可以将一块大的烤肉发射出去，这样能一次打掉多个恶狼的气球，不过发射轨迹是一个弧线，要求玩家对射击轨迹有一定的把握。游戏的BGM更是脍炙人口，很多玩家应该都还能随口哼的出来，事实证明游戏不一定需要眩目的画面、引人入胜的剧情，也一样能让人玩得不亦乐乎。



▲用好弓箭还不够，还得利用好弥足珍贵的烤肉攻击多个敌人。

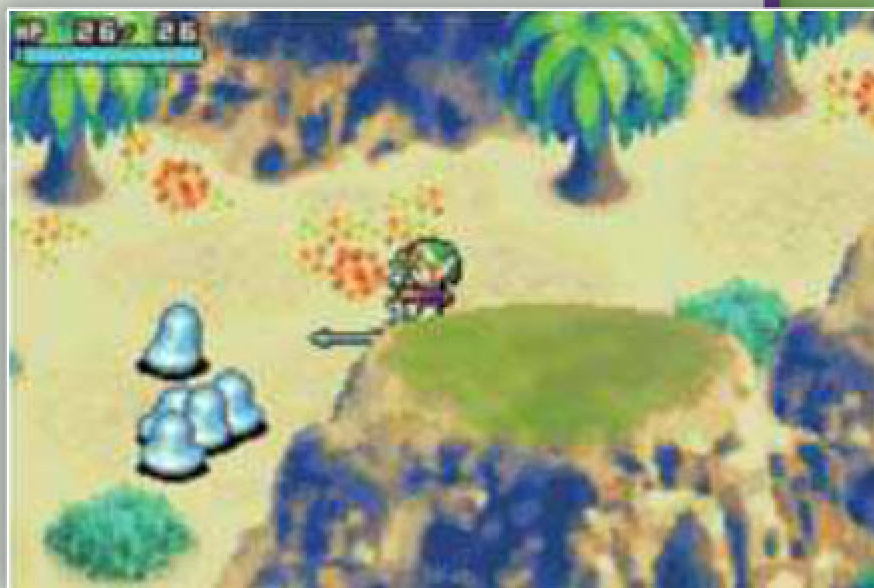
## 光明之魂



| 游戏类型 | A・RPG |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 2002年 |

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

本作在GBA玩家中有相当不错的口碑，很多人都把它比喻成“掌机上的《暗黑破坏神》”。游戏是标准的A・RPG模式，共有4种职业，他们都有着属于自己的特长，例如战士有着不错的血量和攻击力，而灵巧的精灵则拥有远程的弓箭攻击等。游戏的展开是以一个个不同的关卡来进行的，并采用了俯视视角，在每个的关卡内则会出现各式各样的敌人，玩家可以自由操纵角色来对这些敌人进行攻击。游戏的动作要素很强，玩家完全可以通过自己灵巧的操作来做到零损伤。消灭敌人或者打开关卡中的宝箱都能获得各式强力的装备，这其中“刷”的成分占相当大的比重，不过游戏在装备道具上的设定十分出彩，让玩家刷起来也十分乐意。本作的另一大乐趣就是联机模式，玩家可以通过彼此之间的相互配合，来通过一个个极具挑战性的关卡，另外联机时无限复制道具的BUG也是当年联机的最大动力之一。

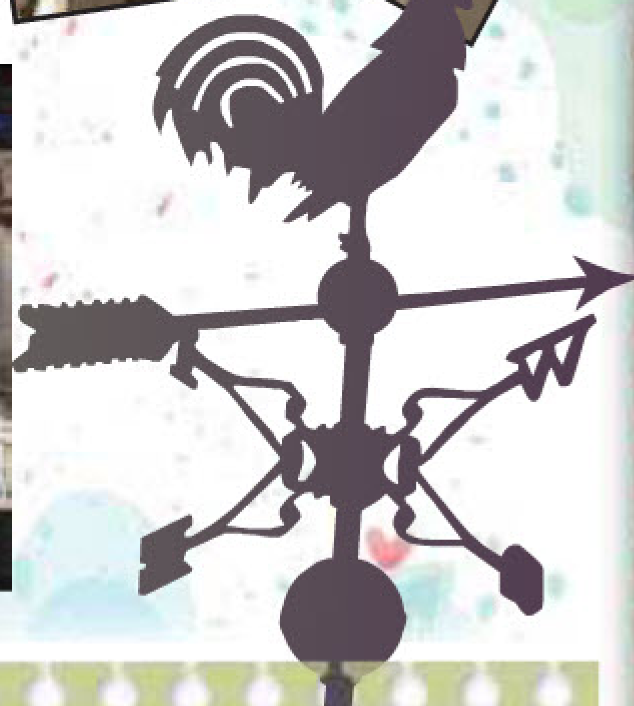


▶弓箭手攻击力不弱，而且射程的优势也令他在本作中成为颇受欢迎的职业。

# 乙女风向标

栏目主持：半夏



不久前"《维他命》系列"五周年纪念活动——"VitaminZ 百花缭乱"在横滨幕张举行，在活动上公布了系列最新作《维他命R》正在制作中的消息，虽然发售日期、主要角色等具体信息还均未公开，但作为系列久违的新作还是让大家颇感惊喜，"《维他命》系列"这部充满欢笑的作品绝对值得每个乙女游戏玩家尝试，这一次的专栏就让我们一起走进《维他命》的世界吧。

## 《维他命》系列



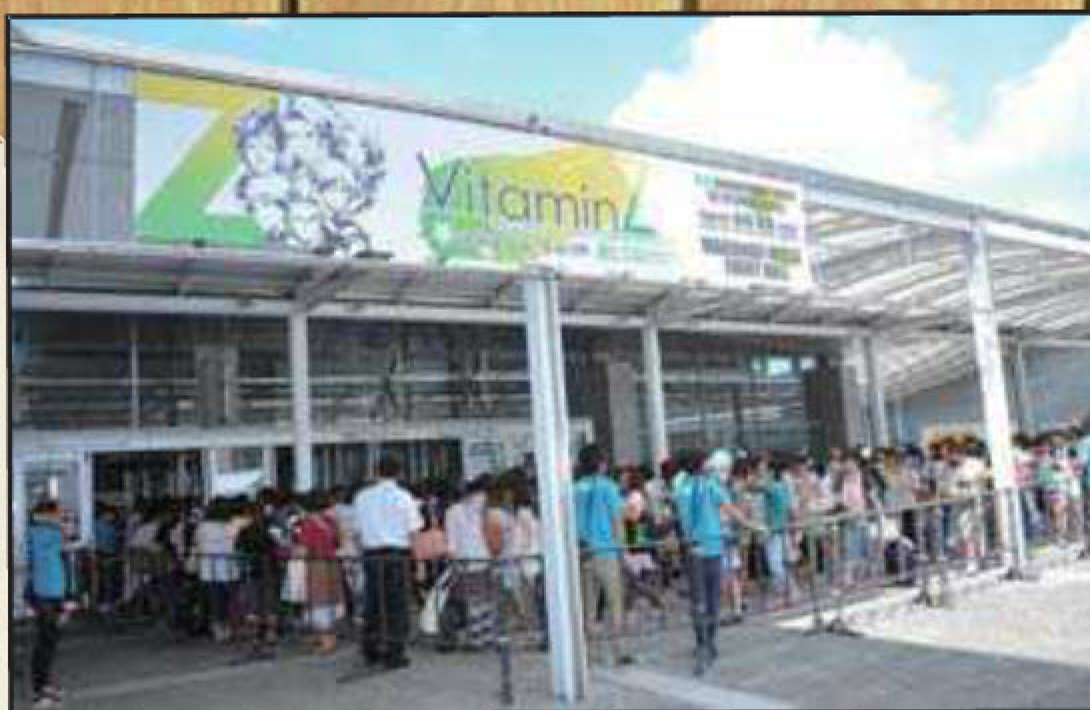

"《维他命》系列"最早的一部作品是诞生于2007年PS2平台的《维他命X》，故事的舞台是从幼稚园到大学一体直升的贵族学校私立圣地学园，在这里集合了都内众多优秀人才，以高升学率而闻名。然而优秀的学生中也不乏另类……女主角本是初中部教师，被校长以各种手段忽悠到高中部，接手了集合所有问题儿童的班级"CLASSX"，负责教育六个超问题儿童"B6（BAGA6，六个笨蛋的意思）"。故事从这里展开，B6是系列的第一组男主角，他们问题多多，最后在主角教师的帮助下都有一个非常不错的结局。这一作凭借搞笑的内容、新颖的系统、以及豪华的声优阵容吸引了大批粉丝。之后《维他命X 进化版》、《维他命X 进化版+》分别登陆NDS和PSP平台。以B6为主角的番外类作品《维他命X 侦探B6》也取得了不错的成绩。之后的续作《维他命Z》讲述的是《维他命X》五年后的故事，主角依然是新人教师和问题学生，这一次的学生是"A4（AHO4，也就是呆子4人组）"和"P2（PerfectPrince,完美的双胞胎二人组）"，作为前作的主角B6在新的故事里也很活跃，以临时教师身分登场让人们看到他们的成长，另外作品中神秘的Bear6也是由B6声优配音，算是制作公司留给玩家的小小惊喜。《维他命 XtoZ》是分别讲述两部作品的主角发生的，打造了一个非常热闹的故事。《维他命Z 毕业典礼》将于2013年1月发售，不知这次会不会有B6的身影，让人十分期待。






## 《维他命R》

就像前言说的，在“《维他命》系列”五周年纪念活动上公布了最新作《维他命R》开始制作的消息，《R》的主要制作人员将由制作过《X》的工作人员担任，算是时隔五年的回归，能让粉丝找回最初游戏的感觉。这一次似乎不再以私立圣地学园为舞台，而是转移到某个音乐学院，从目前公布的角色剪影也可以看到，所有的主角都在使用一种乐器，有小提琴、中提琴等等，看上去十分优雅。但令人意外的是官方公布的情报显示这一次主角的主要问题是不良，一群不良少年和音乐有着很强烈的反差，也更让玩家期待游戏的具体内容。



▲纪念活动现场。



◀新公布的主角，看似优雅的他却是不良的首领。右侧主要角色剪影，目前还没有公布角色形象。

## 《维他命Z 毕业典礼》

距离《R》正式发售还有一段时间，玩家可以先期待1月的《毕业典礼》。《毕业典礼》是承接《维他命Z》的时间轴，讲述几个问题学生在新人教师的帮助下终于即将迎来毕业，而就在毕业临近却发生了一系列的事情。进入游戏后可以从A4、P2、GTR（教师三人组，总是以战队形式出场）三组角色中选择一个开始故事，接下来的游戏内容将围绕所选主角展开。



系统继承了系列最大的特色——“无视”和“吐槽”，在和角色对话过程中听到他们的笨蛋发言可以选择这两个行动中的一个，前者可以增加爱情度，后者可以增加学习力，最后的数值将会影响故事的结局。

## 《维他命X》ios应用

越来越多的乙女游戏选择在智能手机推出相关应用，既起到宣传作用增加了粉丝数量，还能有所收益，可谓一箭双雕。《维他命X》的ios应用为下载免费，语音扩展包收费。可以点击听到B6老大真壁翼的语音，采用立体声收录，用耳机听的话能感觉角色仿佛就在耳边细语。角色语音分为正常和睡前模式，睡前模式声音轻柔能够让人产生倦意，正常模式则充满活力，另外程序还可以设定闹钟，能够让角色在指定时间将你叫醒，非常实用。




**结束语**

对《X》的关注源于对达央的好感，但是接触下来却发现游戏整体非常有趣，吐槽总能人忍俊不禁，几名角色的跨作品出现也非常有爱，所以在这里为大家统一介绍一次，希望让大家能尝试一下。




以自己的钱包犯下强盗罪，这也是古往今来少有的窘况了。后半文中山山为大家带来了有关日文汉字音读和训读的一些讲解，大家可以看看。

文 AKIHA

# 打伤捡起钱包的路人 18岁少年遭逮捕

10月28日，日本三乡市一名18岁少年涉嫌强盗致伤罪名而被逮捕。而让他背上这项罪名的，竟然是他自己的钱包。

事件发生在27日晚上11点25分左右的三乡地铁车站中。少年的钱包掉落在地上，被23岁男性拾取。少年看到男性手持自己的钱包，误认为被其盗窃，发声询问“那个钱包是怎么回事”，而当时男性并不知道钱包的失主是谁，正准备交给车站的工作人员，面对少年的询问回答道“不知道”。于是少年开始痛打男性，对其面部和腹部殴打数十次，使其负伤，再将钱包夺走。



根据吉川警署的调查，少年在询问前早已认定是该男性盗窃了钱包，对自己的犯行供认不讳。而罪名的缘由则是钱包虽说是少年的所有物，但拾取的男性享有占有权，因此才定义为强盗致伤罪。

>马鹿が络むと面倒な事件に発展するのが面白い。（ba ka ga ka ra mu to men do–na ji ken ni ha tten su ru no ga o mo shi ro i。）

译文：看着跟笨蛋扯上关系而变得复杂起来的事件就觉得有趣。

>拾ったらすぐ隠さないと危険。（hi ro tta ra su gu ka ku sa nai to ki ken。）

译文：捡起来以后要是不马上藏起来可是很危险的。

>殴打十数回ではなく数十回かよ、多すぎる

わ。（o-da jyu-su-kai de wa na ku su-jyu-kai ka yo、o-su gi ru wa。）
译文：不是殴打十几次而是几十次啊，太多了吧。

>お前が落としたのは人として大切なものだよ。（o ma e ga o to shi ta no wa hi to to shi te tai se tsu na mo no da yo。）
译文：你丢掉的是作为人类重要的东西哦。

所以说“先入为主”的观念要不得。少年也是个脾气暴躁的主，何必把人家打成这样呢？先不说光是医药费就得赔出去一千万日元以上，被扣上“抢劫罪”的话，在重视前科的日本，必定会给日后的工作生活带来极大的不便。仅仅是一时冲动换来的教训真是太过沉重了。当然没有回答清楚的男性也有一定的责任，如果两个人都能好好进行交流，想来就不会有这样的状况发生了吧。

# 日语中的汉字

文 山山

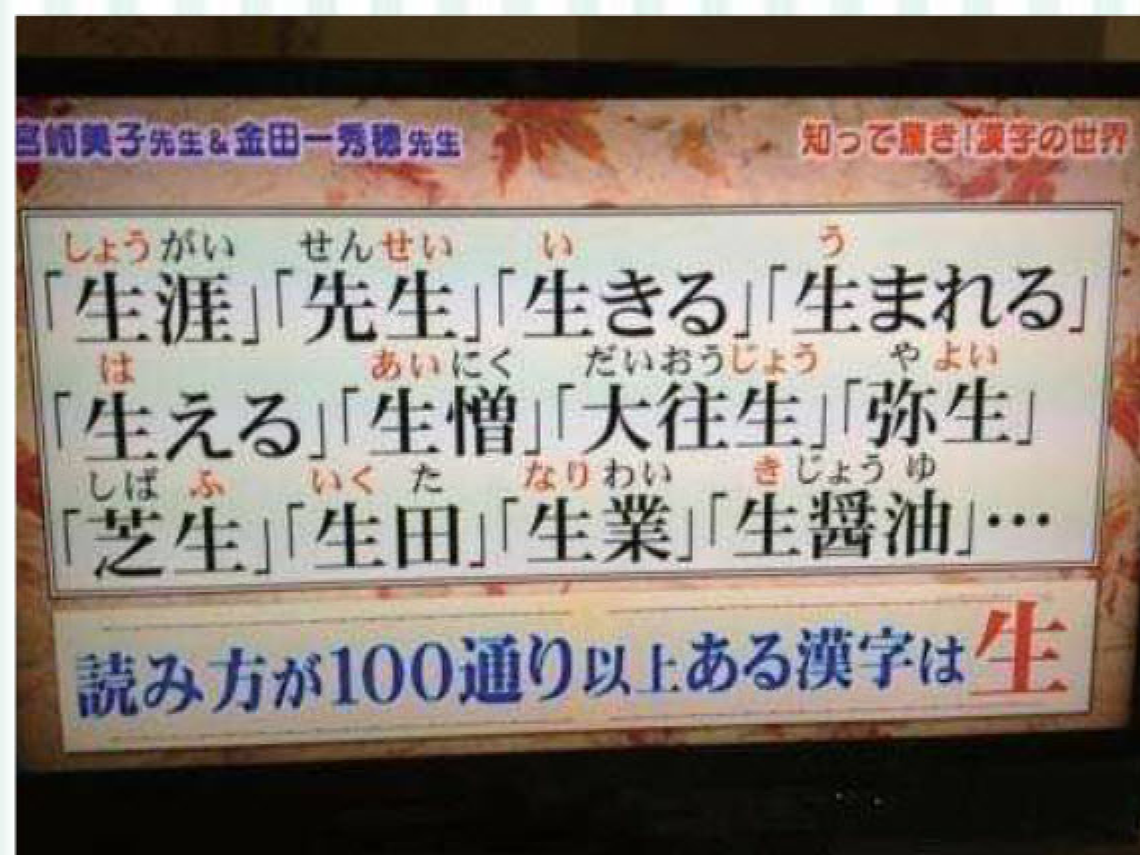
10月过去了，班上去日本留学的几个学生都慢慢习惯了当地生活，天天都有人在微博上显摆各种照片，特别是大阪新开的《海贼王》主题商店，让我各种羡慕嫉妒恨！还有7月开始在日本环球影城举行的《怪物猎人》秀，为什么我在大阪的时候不开……

这帮人生活倒是很快适应了，学习上的压力却是很重，天天都有人QQ或微信上问日语问题。中级以上的学生最为纠结的就是记不住日汉字的读音。玩家中不会日语但玩日版游戏无压力的大有人在，因为日语中存在大量的汉字，和中文汉字非常相似。比如大学（dai ga ku）、学生（ga ku sei）和中文一模一样，经济（kei zai）、读书（do ku syo）的日汉字也和中文繁体字相近。一篇日语文章中，日汉字一般占到一半，其中中国人能看懂的有近六成，所以完全不会日语的中国人，也能猜出3成以上的意思。久而久之，玩日文游戏自然不在话下。中国人学日语比较有优势，但并不代表没有难点。在日汉字的学习上，起初是一帆风顺，但之后也会出现两个难题。

第一，日语中也存在许多和中文意思不同或是没有的汉字。比如峠（to-ge，山腰）、辻（tsu ji，十字路口）、年玉（to shi da ma，压岁钱）、子供（ko do mo，小孩）之类的。

第二，日语中的每个汉字都不只一种读音，大概上来说分为音读和训读两种。比如同样一个“事”字，在仕事（shi go to，工作）和事情（ji jyo-，情况、理由）两个词中的发音就不一样。不过这里虽然麻烦，但也有一定规则可循。来自于中文词汇的，基本上都是音读，和中国某些沿海地区的方言发音相似，如先生（sen sei）、教室（kyo-shi tsu）、漫画（man ga）等。而日本人自己造出的词汇和和姓氏等，大多数是训读并和中文汉字的发音完全不同，如暑い（a tsu i）、行く（i ku）、美味しい（o i shi-）、中村（na ka mu ra）等。按照这个规律，即使一个日汉字有两种以上的发音，也大概能分清什么时候用什么读音。

最后，如果有正在学习日语并觉得汉字很难的读者，请不要灰心，对于日本人自己来说，日汉字的学习也是非常难的一个课题。我认识的日本朋友中汉字比我还差的人大有人在。顺便再让我吐槽一下日汉字中最逆天的“生”字，据说有100种以上的读音……



# 掌门人

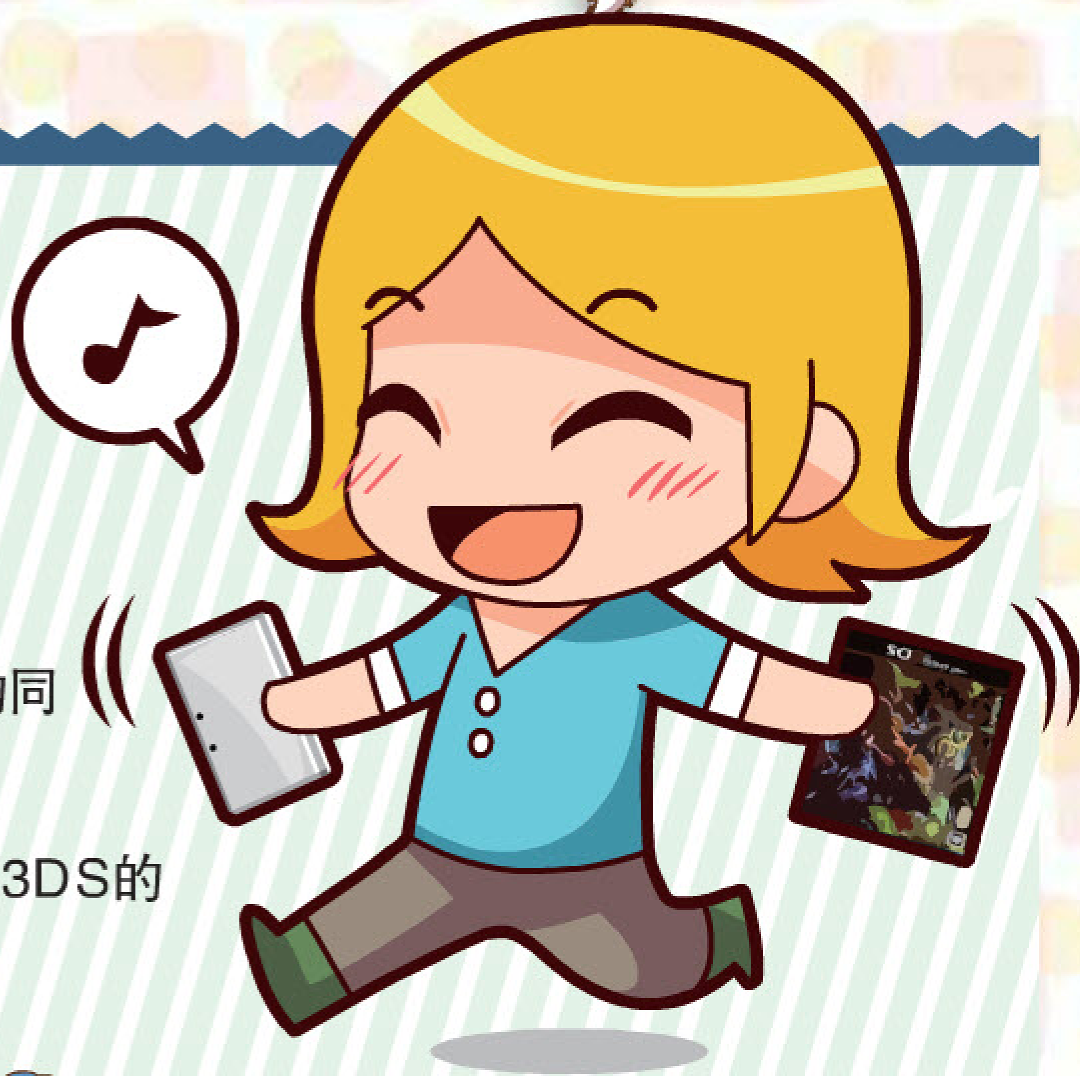
大家好，又到了“掌门人”时间，随着进入11月天气的转凉，游戏市场也即将迎来精彩的圣诞商战了。大家都留意下有没有特别对自己口味的游戏，如果能在这即将到来的一波接一波的游戏大潮中发掘出自己喜欢的新类型那就更好了，毕竟游戏的乐趣是无限，每个类型游戏都有其一大众玩家支持的理由。那么大家抓紧填坑，甚至像马修我这样干脆弃坑不顾，准备开始迎接这游戏盛宴的到来吧！



## 小激动

相继购入了3DS和《MH3G》，在同学眼中土豪了一把，玩了几年的破解游戏，我总算是进入正版玩家的行列了，有点小激动。

浙江 L.H.



**LIKY：** 有这一个游戏就够了，猎人。

**阿鲁：** 次世代以后，越来越多的同学转为正版玩家了，真是可喜可贺。

**酷洛洛：** 虽然不知道以后会怎样，但至少现在来说3DS的防破解工作是做得相当成功了。

**乌冬：** 相信明年《MH4》出了后，大部分从PSP世代过来的猎人也会把手中的武器换成3DS了。

**马修：** 看来乌冬锅锅终于也准备出手了？

## 打到手软

近段时间我玩《噬神者》玩得天昏地暗，几乎忘记时间，觉得这游戏超过瘾，虽然有时候会打到手软。

肇庆 烦恼的人

**胧月：** 我有预感《噬神者2》是系列在国内玩家中人气大升级的一作。

**酷洛洛：** 当时我还试过一整晚在研究子弹的设计呢，各种A、B、C、D。

**阿鲁：** 和乌冬锅锅一起彻夜联机的飘过。

**半夏：** 隔壁洛少（洛克）管这游戏叫“吃神”，他第一次跟我说“吃神”怎么怎么样时我完全没反应过来。

**马修：** 吃神……我听过有人读成“呕神者”的。

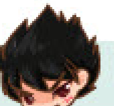
**只言片语** 我挺老索，没办法，索尼的硬件太漂亮了。（天津 JK）

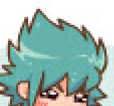
## 掌门话题 小编们在玩游戏时最讨厌的外界干扰是什么？

（广西玉林 黄梓）


**酷洛洛** 应该是剧透吧，谁喜欢打到一半被旁边围观的路人曝出谁是最终BOSS、那个人最后怎么怎么，一听见就意欲全无了。相信许多同学都是这样想吧。


**LIKY** 除了老爹老妈的唠唠叨叨还能有什么呢？当然对我来说这已经是过去时，但是对我留下的影响却是深远的……


**苍穹** 个人最不能容忍的应该是噪音，事实上无论是玩游戏，还是看书和工作，个人都受不了有其他声音干扰，因此大学时呆在图书馆的时间比在宿舍和教室还更多。在上班时如果遇到其他楼层装修，电钻的声音会让我的工作效率直线下滑。有一次连续数天熬夜赶稿，正欲休息时宿舍楼下的大街上传来五音不全的歌声，那简直是要把人给逼疯（挠头抓狂状）。


**白菜** 还是看游戏类型吧。以前单机游戏的时候，父母喊睡觉是最无法接受的，明明在最终BOSS战或者非常感人的时刻，两个声音一直在耳边回荡，热血和感人的气氛直接被轰出九霄云外。现在单机游戏的途中跟父母打电话可以按下Start慢慢聊（山高皇帝远），但是如果电话是在网战中途响起的，那才叫……想挂不能挂，对手也不会傻傻等你，结果两边都不能集中精神。


**胧月** 喝彩。比如一个坑死很久的难关眼看要跳过去了，旁边一声“好！”手一抖，又死了。格斗游戏也是，能爆半条血槽的连段刚起手，旁边“哇！”一声，基本就失误了。我心理素质差，你们别吓我。


**马修** 即便是上班工作，和父母在一起时想熬夜玩游戏也是偷偷摸摸的，一旦被习惯早睡的父母起来看到，干扰立刻启动；而在外面最有效的干扰，绝对是车到站，游戏里打得多精彩也得放下——当然，这些都没有什么不能忍受的，毕竟父母是为自己好，到站下车则是对自己负责。


**乌冬** 夏天打游戏最讨厌的就是蚊子，总会在你聚精会神的时候叮上几个包，打RPG和S・RPG的时候还可以分分神去赶一下蚊子或挠一下被叮的地方，但如果在联《怪物猎人》这种需要长时间集中注意力的游戏就不行了，因为一旦分神就可能猫车，那种想挠不能挠的心情真是非常折腾人。

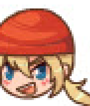

**半夏** 小时候最大的骚扰是来自父母催促赶紧学习，后来是宿舍人催促快点睡觉，他们大多说法很一致：“还不快点写作业（睡觉）！几点了啊！明天还要上课呢！”后来发现有这些骚扰反而能显示出游戏时间的宝贵。

## 神曲魅力

最近马步舞风靡全球，就连我们的“班歌”都成了《江南Style》……校运会开幕式也有马步舞的表演，这神曲实在是魅力惊人啊……

珠海 邓俊杰


**阿鲁：**混迹A站的本人早就被“我爸刚弄死他”给洗脑了。


**LIKY：**为何我完全没有共鸣？难道是听得太少没被完全洗脑。


**马修：**我发现我对忽然爆红的东西特别后知后觉甚至不知不觉，这个神曲我现在都没听过。


**胧月：**大概是文化接受倾向的差异，咱们这除了整天刷微博、广交男女朋友的潮男酷洛洛外，其他人倒是没像《最炫民族风》流行的那阵子中毒深（可能跟阿鲁告假养病也有关系）。当然能凭一己之力改变youtube的点击量统计方式的确是壮举了。

## TGS2012会场战利品获奖者名单公布

在192辑我们展开了今年TGS的特别抽奖活动，大量读者积极参与，在经过印花抽选后，现公布19名获奖者名单如下，他们将获得《掌机王SP》送出的TGS游戏主题礼品各一份。

| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 北京市 | 房宽京 |
| 北京市 | 田一龙 |
| 成都市 | 胡成 |
| 东莞市 | 祁智炜 |
| 海门市 | 张鑫淼 |
| 河池市 | 蔡艳妮 |
| 贺州市 | 杨晓波 |
| 济南市 | 陈颀安 |
| 马鞍山市 | 许少玮 |
| 汕头市 | 梁恺杭 |
| 上海市 | 何匡洲 |
| 上海市 | 钱勇 |
| 上海市 | 王菁益 |
| 绍兴市 | 孟成江 |
| 沈阳市 | 汪亮 |
| 石家庄市 | 周尧 |
| 天津市 | 黄义陶 |
| 漳州市 | 杨康诚 |
| 诸暨市 | 赵孜 |

**只言片语** 白菜老师好不容易去一趟TGS，就肩负如此多的重任！（郑州 Billy）

# 命中率

一次吃橘子，一大袋里面好多，说都是甜的。结果我拿到了里面惟一一个巨酸的，而且我还以为是甜的，一口吃了一半，酸得都要崩泪了。

南京 陈绍楠



**白菜：** 在同情这悲惨遭遇之前，不得不先叹服如此惊异的命中率。

**乌冬：** 惟一一个巨酸的都被你吃到了，买彩票吧，少年。

**马修：** 话说这么高的命中率，那抽奖率得多可怕……

# 推荐

向我上高中的小侄推荐“《英雄传说》系列”，口头+PSP实机，导致我小侄现在眼中只有《英雄传说》，中毒颇深。

沈阳 赛伯拉斯

**阿鲁：** 我也沉迷过，不过本人只喜欢《轨迹》这个分支。

**马修：** 这位朋友也是成功推荐游戏的典范了，让我这个影响力是负数的情何以堪？

# 冲动的悲剧

为了买PSV攒了不少钱，前不久冲动地买了两个手办，彻底没钱了。小编们有什么攒钱的好方法吗？

天津 天降裸王

**阿鲁：** 攒钱是什么东西？好吃么？

**马修：** 虽然想大言不惭地说“攒钱不如赚钱”，但事实上打工赚钱和攒钱一样难，这也是本人大学以前一直没有自己掌机的原因。

**半夏：** 默默回头看身边的粘土、手办、周边……攒钱方法什么的……还是请别的小编回答吧。

**胧月：** 每个月提前把预算提出来，紧着这部分钱花，而不是花完以后再回头看能剩多少。

**LIKY：** 想起以前某同事，说起他上学时为了买掌机数次献血攒钱，当时听得我们直乍舌——反面教材，大家千万别干。

# 投稿的朋友看过来：关于投稿的一点建议

这个应该算是老生常谈的话题了，之前苍穹在“阳光学园”也说过。但鉴于不少读者朋友对每辑挂在“掌门人”栏目的稿费待确认通告意见有些大，因此还是再罗嗦一遍，避免这个通知越来越长影响大家阅读的同时，也给大家一些建议。

1.把稿费发放方式及样书地址都附在邮件上，即便稿件没采用，也不过多敲几个字而已。稿费发放方式包括卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开卡人姓名，样书发放地址要写进邮编、地址和收件人姓名。

2.关于投稿，尽量用文本+配图打包后以附件的方式发来，如果图片多，就给图片编上编号，将图片标在文本中对应的位置——不管各位投稿用什么文件，最终到小编这里还是要整理成文本+配图的形式交给美编，文本编辑软件推荐用EmEditor。当然，如果投稿中有大量表格，除了粘贴在文本上的表格部分，最好也附上Excel文件以供参考。

3.文本或压缩包的文件名称，最好是以“栏目 标题 笔名”的格式来命名，例如马修我给“玩家点评”投稿《电波人RPG》的评论，那么文件名称就该是“玩家点评 电波人RPG 马修”，这样即便在文本中忘了附上稿费发放方式及样书地址这些信息，小编也可以通过邮箱搜索的方式搜索查找到作者邮箱并回信联系作者。

4.最后要说的是，由于是给《掌机王SP》投稿，所以游戏名、人名、地名、怪物名等中文名称，都请使用《掌机王SP》的译名。



**只言片语** 想看《SD高达G世纪 超世界》中机体放招。（桂林 艾斯）

擎天柱VS奎托斯




马修：哎呀，这个造型的擎天柱好经典！话说这是房宽京同学自己的模型吗？灯光和角度都很赞啊！

## 191辑调查之你对本届TGS的感想

什么时候能有机会自己去啊。

西安 Sasuby

太棒了！个人认为《MH4》的体验是最好的环节，要是有《路易的鬼屋2》的情报就更完美了。

大理 黄宇洋

很好很强大，大作云集，人员众多，看好《献祭》。

台州 L.H.

自己也想去啊，那么多新作，怎么等也值了，就算是站在那也能看到很多相同兴趣的人啊。

肇庆 烦恼的人

很给力的一届TGS，很多我关注的大作《逆转5》、《MH4》、《噬神者2》等等，都给出了试玩或最新影像，让人更加期待了。

上海 蛤蟆闲人

非常吸引人，我对TGS 2012索尼发布会很感兴趣，

上海 顾春军

小编们辛苦了，不过能体验下《MH4》也值得吧，呵呵。

昆明 游戏王

啊哈哈，白菜君辛苦了。

济南 Amoyean

挺棒的，就是少了PSV版《怪物猎人》。说好的国民级大作呢？

福州 坚毅的艾鲁

成步堂龙一复活，《怪物猎人》再临！就是亮点寻不出……

沈阳 汪亮

## 192辑调查光棍节的创意、口号及故事

FFF团每年例行聚会找机友《GVG》。口号是“性别相同怎么恋爱”！

苏州 血祭狂歌

狄仁杰：这是我的节日。元芳，你怎么看？

桂林 银翼

光棍时节雨纷纷，路上光棍欲断魂。借问妹子何处有，牧童遥指AKB。以上如有雷同，纯属你抄我。

大理 无双宅男

烧死情侣（同、异皆可），FFF团快上，晒幸福放闪光弹大可恨（比如铃X健一）。情感故事没有，我绝不是早恋党——放心，我在脱团前绝对不恋爱。

河池 眼鼠君

找个女仆去逛街。

北京 海豚

爱生活，爱光棍。

上海 王菁益

一个人是孤独也是潇洒！

成都 胡成

一年一度的光棍节又要到了？

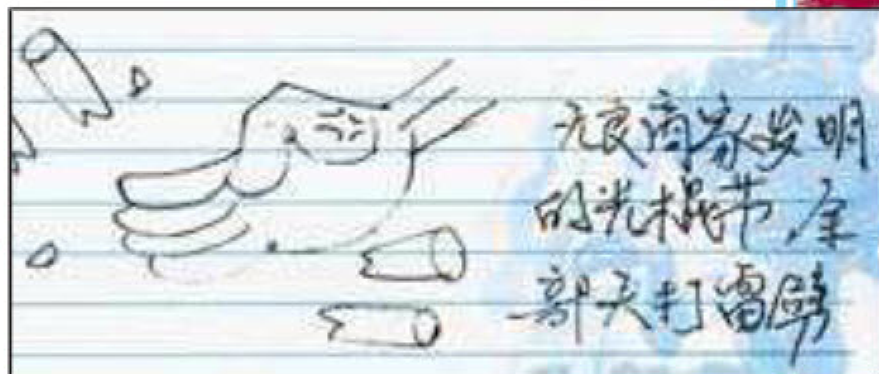
沈阳 赛伯拉斯

光棍节是全人类共同的节日，没有之一！

东莞 Magic

从出生到现在，光棍光得如同操虫棍。纯情处男，心目中的情人是高桥南、前田敦子等。

绍兴 如果，宅



洛阳 高伟

只言片语 《灵魂献祭》快出来了，决定年内入手PSV。（南京 欧吉桑）

# 玩家画廊



马修：好吧，话说乔巴的牙很整齐嘛。

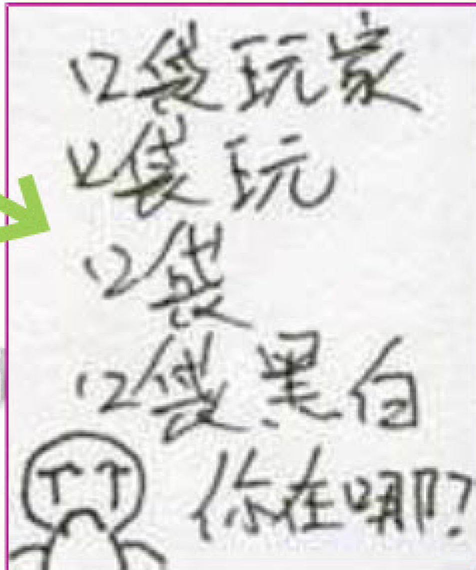
唐山 牧场太阳



马修：哎？话说这个小帅哥是不是戴眼镜了？

彭州 马哥

马修：自画像卖萌1号，头两边长长的是耳朵？




马修：同学这是找不到《黑·白》了？

苏州 贺念禹




河池 蔡艳妮

马修：自画像卖萌2号，嗯？也是蔡艳妮MM的自画像？



河池 蔡艳妮

## 你一言 我一语



时隔三年，看到自己又一次中奖的说，真是内牛满面，不过三年才中两次，这RP是不是已经是负值了？

常州 神之叹息

马修：相当不错啊，我会告诉你我从小到大只在看某电影首映时中过奖么？

---

我要和酷洛洛兄面联《仙境传说 奥德赛》，吼吼！

吉林 张忠鹏

马修：酷洛洛常跑的是广州和香港的漫展，这位同学以后有机会去那些地方玩说不定就碰到了。

---

没想到日语2级竟然过了！有点不敢相信。话说就算在考出2级的现在，打日文游戏还是很吃力啊！

上海 郑一帆

马修：毕竟玩游戏属于实打实的日语应用啦，不过也很有助于巩固提高嘛——很多不懂日语的人都是在玩日文游戏中逐渐入门的。

---

看了《纸片马里奥》，感觉老任对又能规避机能不足又可爱的游戏风格真的很拿手啊！

汕头 Melmen

马修：的确啊，当年NDS上容量仅仅32M的《新超级马里奥兄弟》就已经打破了大容量才有好画面的定律。

---

PSV的新机型什么时候会出？3DS都出新机型了，PSV应该不远了吧。

玉林 陈海松

马修：据我猜测，PSV还是得再出一些新颜色后，才可能会考虑新机型……

---

以前上晚自习的时候玩《战神》，同学凑过来看，然后就有两个同学让我带他去买PSP了。

海门 香菇

马修：你两个同学都很有钱，鉴定完毕……

---

有关动漫专业的大专，真的在深山里面吗？

广州 洪哥

马修：动漫专业貌似相当普遍，还不至于跑到大山里建校的。

---

酷洛洛，多找一些妹子进“游俏小筑”吧！

宁波 稀幻

马修：俗话说“众人拾柴火焰高”，所以各位女玩家们，“游俏小筑”欢迎大家！

---

要买3DS的话，只买一款游戏，买什么好呢？本人比较喜欢自由度高的，动作性强的，剧情好的，不懂日文也能玩的……

哈尔滨 柳梦凡

马修：动作性强、不懂日文也能看个大致剧情……那就《战国无双 编年史 2nd》吧。

## 《掌机王SP》书刊 奖品退回名单

以下中奖者奖品发出后退回，请各位看到该名单后尽早联系读者服务部。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

| 地址 | 姓名 | 辑数及奖项 |
|---|---|---|
| 苏州 | 朱承诺 | SP187-幸运奖 |
| 广州 | 张剑 | SP188-DVD |
| 上海 | 袁智玮 | SP190-DVD |

只言片语 《怪物猎人》和《口袋妖怪》都是不可不玩的神作。（湛江 马骝）

上海 Kiddo



马修：3DS应援团来此签到！

苏州 老总

马修：《口袋妖怪 钻石·珍珠》的男主角，眼睛好大！

南昌 Deep-Dargen



马修：《口袋妖怪 黑2·白2》的男主角，嘴上边貌似猫胡子的东西增加萌点啊。

马修：眼镜下仅露出的一只眼睛还是很有神秘感的。

马修：PSV应援团也来签到！

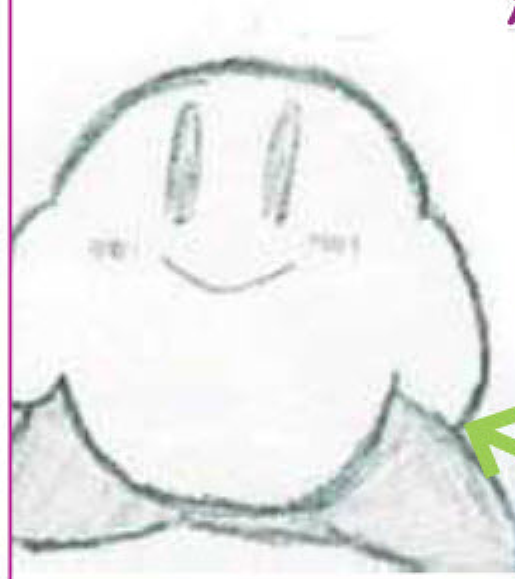



汕头 Melmen




上海 蛤蟆闲人

汕头 兔斯鸭



马修：虽然e商店有《卡比》下载，但FANS肯定是更期待3DS版新作了。

## 总结来说……

回顾过去的那个暑假，贫道想说的太多了，总结来说就是：打工很累，奥运开幕看到3DS很惊奇，高二进文科班很养眼，3DS再不破解我可真要脱宅了，文科路漫漫，选专业很困难，宅下去？看造化……

乌鲁木齐 无为



阿鲁：道长想太多，贫僧很欣慰。



LIKY：暑假竟然去打工，不会是因为3DS一直没破解的原因吧？



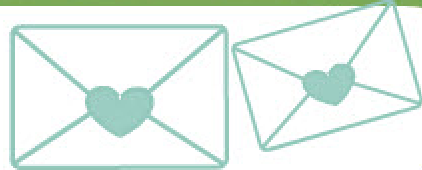
马修：当年我也是文科生，但养眼……好吧，仔细回想下，上届的学姐和下届学妹的确都很养眼。

## 稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

| 笔名 | 刊载辑数 | 刊载栏目 | 文章标题 |
|---|---|---|---|
| Tom.Lv | 191 | 玩家点评 | 无瑕传说R |
| 凯文 | 190 | 自由谈 | 多年以后 |
| 唯心百辟 | 186 | 玩家点评 | 海贼王 巨人之战2 |
| 石子安 | 185 | 自由谈 | 我的童年、青春与《掌机王SP》 |
| 北风水君 | 182 | 玩家点评 | 战国BASARA 群雄编年史 |
| 高鹏 | 172 | 玩家点评 | 寄生前夜 第三次生日 |

## 《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192~194辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。

《口袋玩家》：11、15~18、28、38、42~46、54、55、59、60辑，定价：16元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11~13，定价18.00元。

《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。《PSVita专辑》：VOL.2，定价：32元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9~12、14辑，定价15元。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net**

只言片语 期待《胧村正》，支持神作不解释！（马鞍山 玮园长）

# FAQ电台

栏目主持 LIKY

**大陆行货版的3DS LL终于要来了，这是国内无数任饭期待已久的事情，不过锁区加上游戏少无疑是行货版的硬伤，期待神游能够积极听取广大玩家的呼声，以后多多推出新游戏，要不然行货版的推出恐怕仅仅只有象征意义。好了，下面来看看本辑的问题。**

《MH3G》里村资源库有一个“海贼Jのお面”的纳品任务的素材怎么获得？

云南大理 黄宇洋

这个纳品任务要下了下载任务“JUMP・俺が主人公だ！”才会出现，所需的主要素材“财宝Jチケット”只要完成下载任务后就能获得，完成这个纳品任务可获得茶茶和卡洋巴的新面具。

为什么用小P看电影没有字幕？字幕文件我已经放好了啊。

广东东莞 Magic

首先明确一下用的是什么播放器？PSP自带的播放器是不支持外挂字幕的。如果是用PPA播放软件，字幕格式应为srt并尽量保证与影片名统一，若还无法显示可以尝试从电脑的windows\fonts拷贝一个字体文件，重命名为msyh.ttf放到PPA\fonts根目录下。

我的PSP-2000长期没有使用光驱，请问对光驱的寿命有没有什么影响和需要注意的？

成都 佚名

虽然理论上说电子产品是怕放不怕用，光驱长期不用主要带来的问题就是光头积灰。但你的光驱很长时间没使用了，那么现在PSP都到了末期，以后使用的机会应该也很小了，真想转正使用UMD的话，不仿用皮老虎在光驱位置吹吹灰，一般来说是没问题的。

1.《MH3G》中请问双刀、太刀和斩击斧等武器如何破坏怪物的背部？2.PSV买数字板的《MHP3》能和PSP的汉化版《MHP3》联机吗？

武汉 张帆

1.近身武器想直接攻击背部是比较难的，一般都是先集中攻击脚部让怪物失衡倒地或使用落穴才能攻击得到。2.可以的。

现在3DS破解进度如何，今年内有希望突破吗？我想一旦3DS能破解，价格一定会疯涨吧！是否要趁价格较稳是果断入手呢？

厦门 平假名外的片假名

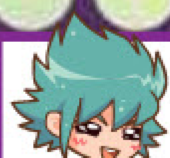
第一个问题我们依然无法回答你，天知道。至于涨价问题，一旦破解的话也是理所当然的，还是那句——早买早享受，购买正版游戏也不是什么不好的事情。

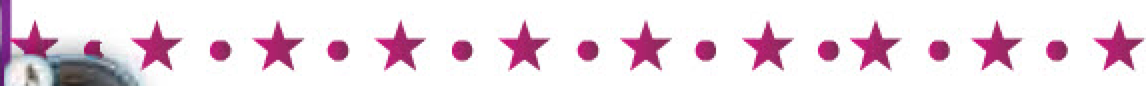
①《口袋妖怪 漆黑的魅影》是谁制作的？是怎样一款作品？②如果向编辑部邮购书刊，费用怎么支付？

上海 唐嘉成



只言片语 目前无期待新作，等我把PSP版《GT赛车》完美了再说吧。（杭州 Deepthoart）

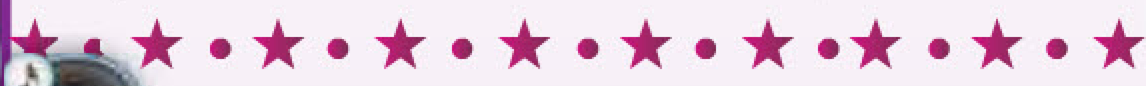

①《漆黑的魅影》是国内玩家将GBA平台上的《绿宝石》改版后制作的同人作品，全部中文化，且能够捕捉佐罗亚。②将银行卡开通网上银行支付，然后申请注册支付宝账号，之后就能通过支付宝付款了。



小编们好！刚上大学。有几个问题想问一下！1.我们学校无线Wi-Fi只能连上中国移动的CMCC，这个PSV和3DS用没问题吧？2.PSV是不是用3G比Wi-Fi更快呀？3.我想双机制霸，但当前够买一个！买小三还是小V呢？（我只为玩游戏）。谢谢大家。

Email qq1296998716@163.com

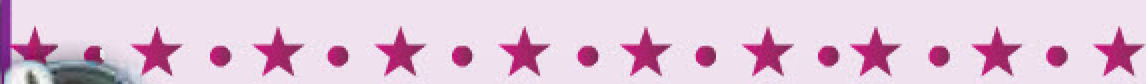

1.由于CMCC是采用页面输入账号密码方式登入，也无需3G卡，所以只要购买相关的CMCC套餐就应该可以使用，但问题是CMCC主要提供移动用户手机或笔记本使用，PSV和3DS的Wi-Fi搜索能力相比前者都比较弱，信号没有保证，所以还是建议用自己的无线路由接入比较稳妥。2.没有这个说法，3G也要看当时周围的用户接入量，加入统一信号区域内3G接入用户较多，一样会慢，不过一般情况时比较好就是了，但要主要3G需要支付流量费用，Wi-Fi一般不用（同学之前那个CMCC除外）。3.从目前游戏数量来说，3DS无疑比PSV更加丰富，如果同学想玩更多游戏的话，诚然目前3DS是较好的选择。



①.在哪能下载到最新的汉化游戏（日语一点都不懂），拜托！②.《MH3G》中将各种龙捕获后有何用处？

大连 王祯昱

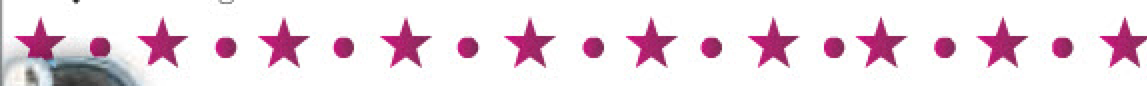

①.一般汉化游戏出炉后，相关的主题站都会有宣传（例如贴吧），然后各大知名游戏站点都能够下载，这位读者多留心观察一下是不难找到的。②.将怪物捕获后，有专门的捕获奖励素材。



PSV存不存在日版只能玩日版游戏的情况？

天津 天降裸王

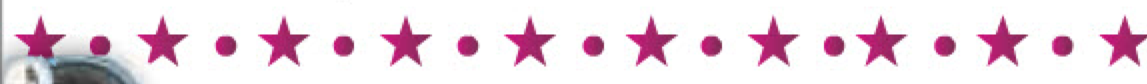

目前只有个别下载游戏会在不同的服务器提供下载，例如有的免费游戏只在美服提供免费下载，其他实体游戏还没有限制的，不管机器绑定哪个服务器的账号都可以玩。



PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000的硬件方面有什么不同？

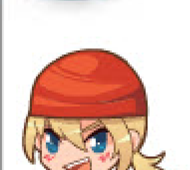
广西桂林 廖泽庭

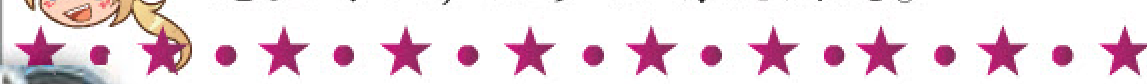

PSP-1000的内存只有32M，PSP-2000和PSP-3000都增加为64M（早期金手指的即时存档功能只能支持PSP-2000和PSP-3000就是这个原因，当然后来也支持了PSP-1000)。另外，2000和3000还加入视频输出功能，3000还内置了麦克风。



破解PSV还能上PSN免费联机吗？

北京 张剑

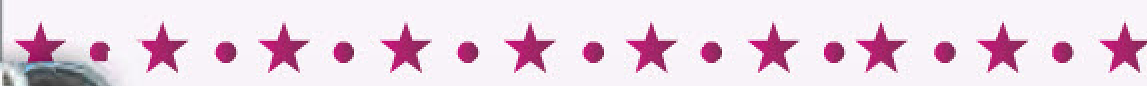

完全可以，至少目前没问题。



PSV的破解是支持全部PSP游戏，还是部分，破解是否有风险？

浙江绍兴 孟成江


PSV的破解能支持大部分的PSP游戏，但还是有少部分是无法运行的，这其中有一些黑屏的可以用“ISO TOOL”软件来修复，有些还是不行。破解当然存在风险，机器变砖之类的倒不会，最怕的是索尼BAN机。



买3DS正版游戏，附送一张卡，上面有一串数字和英文，不知道是派什么用的，那卡上面还有一个二维码，是登陆网址充值用的吗？

上海 王菁益


其实之前也回答过，这个就是俗称的“小黄纸”了，在任天堂俱乐部的网站注册后输入纸上的代码就能充值点数，攒够一定点数就能换取小礼物，不过需要日本或美国当地地址才行。那个二维码用手机扫描后能直接打开任天堂俱乐部的网站。




只言片语 最期待《灵魂献祭》，好歹是一款PSV独占动作游戏，而且还是船叔的作品。（北京 SP suo）

# 交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

**林愉策** 昵称：L.H.

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《初音》
地址：浙江省台州市路桥区里王新村41-10
邮编：318050 QQ：409932427
电话：18967603555
想说的话：刚买了《MH3G》，狩魂在燃烧了！

**黄宇洋** 昵称：真·无双宅男

性别：男 年龄：15
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MH3G》、《火影忍者》
地址：云南省大理市古城区第二人民医院东宿舍（王锐代收）
邮编：671003 QQ：2861906363
Email：2861906363@qq.com
电话：15912250090
想说的话：求大理《MH3G》玩家。编编们可以来大理玩哦！

**刘锐满** 昵称：满爷

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《重装机兵》
地址：海南省海口市秀英区海港路福隆广场B栋1205号
邮编：570311 QQ：769845920
Email：769845920@qq.com
电话：13519805276
想说的话：我要中奖。

**何楚贤** 昵称：RG王子

性别：男 年龄：15
拥有掌机：NDS、PSP、3DS
喜欢的游戏：RPG、ACT、《FIFA 13》
地址：广东省深圳市福田区天然居E栋1501
邮编：518024 QQ：522397158
Email：522397158@qq.com
电话：18928774795
想说的话：妹子！妹子！



只言片语 本人一向对射击游戏有些冷淡，但准备入小V，因此也期待一下《COD》。（佛山 桂威哥）

## 陆廷宇 昵称：稀幻

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《COD》、《战神》
地址：浙江省宁波市江东区王隘二村69号206室
邮编：315040 QQ：591544926
Email：dk591544926@163.com
电话：18868601943
想说的话：神啊！让我中移动电源或收纳包啊！

## 覃苑 昵称：马骝

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《MHP》、《轨迹》系列、《伊苏》系列、各种RPG
地址：广西柳江县第一工业区亨大路5-3号
邮编：545100 QQ：959536695
Email：959536695@qq.com
电话：13557502209
想说的话：原来拥有小P的，最近它离我而去了。至于原因，穷学生伤不起。

## 邱翔星 昵称：九先生

性别：男 年龄：16
拥有掌机：iTouch（算"街机"吧）
喜欢的游戏：《太鼓之达人》、《MHP》、《口袋妖怪》
地址：福建省厦门市集美区集美中心花园23号401室
邮编：361021 QQ：490509317
Email：qiuxiangyu@yahoo.cn
电话：0592-6687338
想说的话：会一点日语，喜欢明信片，非宅男，文艺小生一枚。

## 刘洪杰 昵称：天降裡王

性别：男 年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《初音》、《武装神姬》、《高达》
地址：天津市和平区南浮房大街建津里5号403号
邮编：300040 QQ：1006167017
Email：1006167017@qq.com
电话：13502113580
想说的话：爱动漫，爱游戏，更爱《掌机王SP》。

## 吴嘉驹 昵称：玫瑰

性别：男 年龄：22
拥有掌机：PSP、NDSi、PSV
喜欢的游戏：《英雄传说》
地址：江苏省南京市白下区御道街168号御水湾花园68幢1单元401室
邮编：210000 QQ：434716684
Email：wujiaju253646@sina.com
电话：13851928035
想说的话：无。

## 黄梓 昵称：煊

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》
地址：广西玉林市博白县王力中学高二1109班
邮编：537600 QQ：1255619132
Email：1255619132@qq.com
电话：13878035024
想说的话：大作云集，我却赶不上啊！

## 张城恺 昵称：路比

性别：男 年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：浙江省台州市黄岩区芭堤水岸13幢2单元11楼04号
邮编：318020 QQ：514576006
Email：lu2009bi2009@163.com
电话：18958511868
想说的话：大家可以安慰我，但不可以疏远我。因为我是一个连PSP都没有的小盆友。

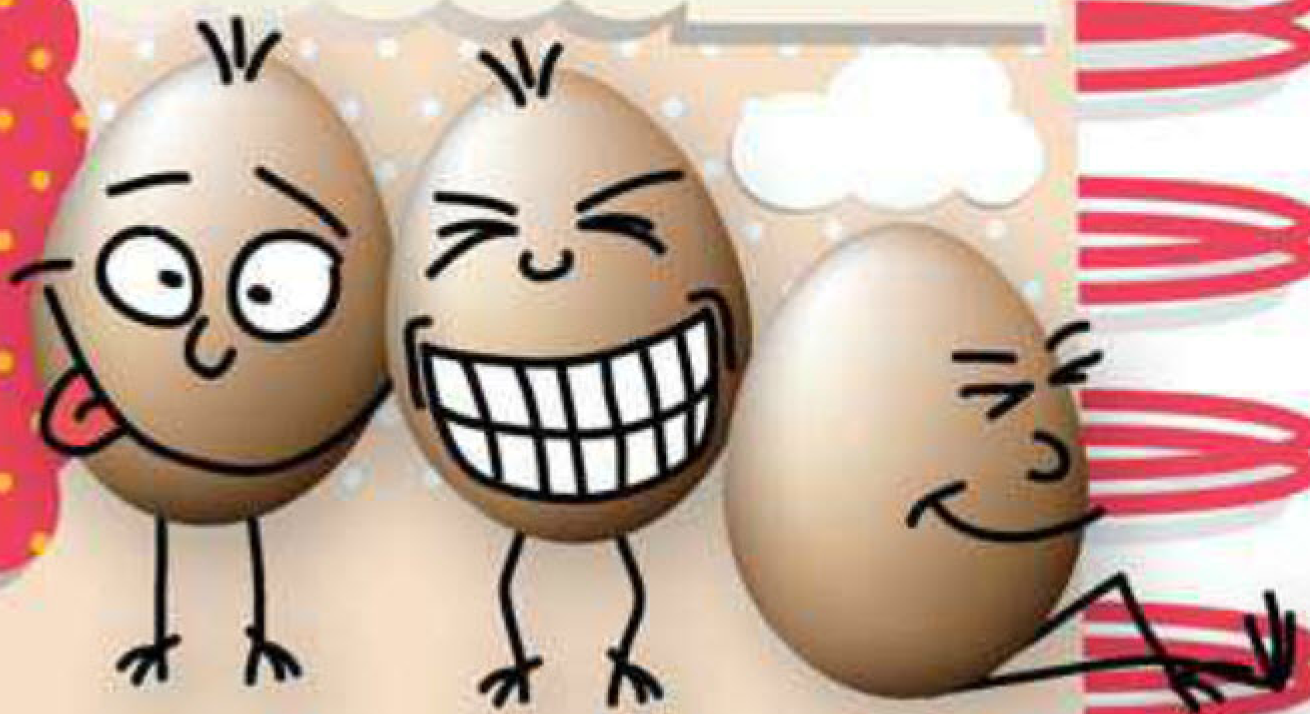
只言片语 《怪物猎人4》估计又有一大堆限定周边了，穷diao丝伤不起啊。（上海 小霸王）

Welcome....

栏目主持：白菜

NOTEBOOK

# 吐槽记事簿



白菜
大家都到了，就准备开始吐槽吧。来点跟本职工作相关的，由来自贵阳的徐盈同学提供的。“请问小编在掌机游戏历程里初期、中期、现期最喜欢或者最感动的游戏，推荐三部。”

阿鲁
最喜欢的我能说《机战》、《机战》、《机战》么?

白菜
《机战》NMB啊，你不是《轨迹》饭么?

阿鲁
初期玩毛线个《轨迹》啊。

白菜
你特么不是三个《机战》么，全是初期啊。

半夏
初期FC时代《坦克大战》、《俄罗斯方块》之类的，因为和家长一起玩。中期大概是《牧场》、《逆转》之类属于GBA模拟器的浪漫。

马修
最喜欢的好多。《口袋妖怪》、《大战争》、《无双》、《机车风暴》、《战神》……感动的基本没有，可能是游戏定位的关系。

酷洛洛
十几块钱的液晶俄罗斯方块机算么?那玩意陪伴我好小学几个暑假的说。

阿鲁
我掌机接触得晚，就算是玩模拟器也是《逆转3》的时代了。

苍穹
初期，FC时代最喜欢的是《吞食天地Ⅱ》（没有之一）。中期，最感动的是《樱大战》2》（玩的PC版）。现在的话，今年玩得最久的是《火纹觉醒》（突破170小时）。

阿鲁
好吧，言归正传，初期最喜欢的游戏是《超级马里奥》和《魂斗罗》，好歹当年都是能一命通关的，可想而知花了多少时间在上面。

半夏
剧情感动的话《最终幻想Ⅶ 核心危机》的扎克斯啊。

胧月
我觉得老游戏错过就错过了，被感动的人只会在那个时段被感动，剩下的就是回忆，再推荐新人去感动不太现实，尤其是上一个世代的游戏。

阿鲁
初期最感动的是《霸王的大陆》，第一次玩所谓的“智力游戏”，而且一玩就是大半年。

白菜
我觉得他应该是想体验下大家推荐的好游戏，或者拿这个游戏拉人家入坑。你们敢围绕掌机说么?刚才出现了各种FC游戏啊。

胧月
《我的暑假》不错啊。

阿鲁
初期没掌机啊亲。

白菜
说你掌机历程的初期啊亲。

苍穹
FC可以用掌机模拟器玩啊。《樱大战2》移植到PSP了啊。《火纹觉醒》是3DS的啊。哪个不是掌机（摊手）。

胧月
我掌机历程的初期就特么是PSP了，你咬我。

半夏
《俄罗斯方块》--->GBA。

苍穹
除了俄罗斯方块机，我第一台掌机是NDS，初期个毛线啊。

半夏
除了俄罗斯方块机和模拟器我第一台是PSP。

马修
我掌机初期扯到GB去了，很久以前的感动还是算了……

胧月
移植的也算那就《樱大战》吧。

阿鲁
掌机经历的话，初期最喜欢的自然是《应援团》了，本人就是因为这个原因才入的NDS。当时看到《应援团》的玩法瞬间就激动了，就觉得一定要玩这游戏，但是当时的模拟器运行起来又卡，而且还有各种问题，最后知道大学才入手了NDS玩到了。

白菜
《樱大战》确实可以有，我初期最爱的PSP游戏就是《樱大战》1+2的合集。

马修
《俄罗斯方块》倒没有感动，但是NDS、3DS版随机网战和人拧上是经常的，赢的还想继续赢，输的想扳回来，真正的赌徒心理。

白菜
对战打一盘不是很花时间么?

马修
一点不花，很快的。

半夏
FC《俄罗斯方块》最喜欢和我爸妈一起对战，我被他俩完虐。

苍穹
毛老师对《俄罗斯方块》的理解还停留在FC时代。建议入3DS版来强化学习一下嗯。

白菜
住手，我在文曲星上体验够了。

半夏
我也是后来在nico上看了好多《俄

罗斯方块》对决视频，才惊觉这游戏要玩好太可怕了。

阿鲁

初期最感动的游戏应该是《逆转裁判》吧。中期最喜欢的游戏应该就是《轨迹》了。

马修

话说GBA的那几作《逆转裁判》我都玩了，真心没被感动到啊……

酷洛洛

哦，还有文曲星上的《华容道》。

马修

擦，我小时候玩的《华容道》是实体版的。

半夏

实体版你就没有一种想把那些方块扣下来，再按上的冲动么……

马修

经常这么干。而且最想做的是把关二爷掰两半……

阿鲁

说真的，小时候家里穷，还真没买过文曲星。

乌冬

你家都直接电脑上网了，还要文曲星来干嘛?

酷洛洛

文曲星都是用同学的。

胧月

玩《华容道》玩多了是不是容易激发曹魏情结?

马修

搜了一下《华容道》，从小到大没玩过去的本人表示平衡了。"《华容道》是中国人发明的，最终解法是美国人用计算机求出的。"

白菜

我的话，初期就是PSP上的《樱大战》。中期的话应该是《梦幻之星携带版》。那个时候经常叫上3个朋友拿起电源跑到茶馆去通宵包房联机。现在比较喜欢的就是《弹丸论破》了吧。

苍穹

鲁叔真饭快入《第二次机战OG》然后借我。

阿鲁

擦你竟然不入?你不能学曾锅啊。

苍穹

我穷得都揭不开锅了，又没有喜儿可以抵债。

阿鲁

和我比穷?

酷洛洛

谁敢和你比穷。

胧月

你自己作的。恢复得咋样了?

阿鲁

最近没去查血，应该恢复了一半了。

半夏

对了鲁叔！《盗墓笔记》后面还有《藏海花》呢！你不能只看《盗墓笔记》！

阿鲁

不想看了。挖了一堆坑就莫名其妙完。

半夏

那个不是结尾。《藏海花》才揭露结尾。

马修

看这几辑小编寄语，鲁叔有往脱宅方向发展?

白菜

我·不·信。

胧月

没钱了，自然就宅不起来了。

酷洛洛

脱宅，入腐。

半夏

看出来了。

白菜

口味太重……《盗墓笔记》是腐向的?

半夏

嗯……可以这么算。

酷洛洛

内容是比较正常啦 ……但读者群决定走向。

白菜

鲁叔你可以的。

阿鲁

你也知道，斯大林和希特勒都能被腐女YY，对于腐女来说，什么东西都是腐的。

白菜

读者群决定走向。现在对于外界舆论来说，《盗墓笔记》就是腐向作品吧?

酷洛洛

难怪鲁叔那么懂。

白菜

人家回去这段时间有好好充电。

胧月

别这么说，你哪知道这帮人是不是一小撮异端。《盗墓笔记》读者那么多，腐宅能占一半以上我可不信。

阿鲁

那也就是为了迎合读者，反正我是没有看到什么所谓浓浓的基情。

马修

我记得当初拍《士兵突击》的导演曾说：没有女主角和恋爱系会让剧情更紧凑。

胧月

《变形金刚》对于他们来说也是腐向作品。

阿鲁

明明就是一部很正统的盗墓类作品，硬是被一群腐女归于腐向，真心没搞懂。

胧月

难得跟鲁叔有统一意见，但又觉得很不甘心。

阿鲁

如果非要拿YY说事的话，手指和键盘都能碰出激烈的火花，筷子和嘴都能述说一段天长地久的爱情，那就没法活了。

白菜

鲁叔没见你稿子里文采这么好啊- =

苍穹

这话题我连槽都吐不出来=_,=

白菜

我至今也不懂为什么《黑子的篮球》会是腐向。明明他们只是很正经在打篮球嘛。

胧月

大概他们篮球的作秀成分大于实力成分，一种花拳绣腿的感觉，显得娘了。

苍穹

跪求《SD》全国大赛动画化。

乌冬

吃饭时间到了。

阿鲁

闪人玩《DJMAX》去咯！

苍穹

仅次于毛老师的闲人。

接下来大家吃饭的吃饭，午睡的午睡，剩下马修一人……

马修

于是玩上网页版《华容道》了……麻痹的还想把二爷掰了啊！

## 《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！



# 小编寄语

## 苍穹

◎做完193辑后请了年假，既没有返乡探亲、也没有出去旅游，只是宅在家里好好休息了一周，缓解身体和精神上的疲乏。

◎休假期间拿了《生化危机6》的白金，当然不可能就此封盘，每天有时间的话还是会练练佣兵模式。虽然不指望达到高手的级别，但自我突破也是一种挑战。

◎我同事借来的《恶魔城 暗影之王》也总算有空打通，不少设定中确实能看到其他游戏的影子，但作品本身的素质也值得称道，希望3DS上的《命运之镜》也能够出彩。不过个人还是跟国内的大部分玩家一样，更偏好《月下》式的《恶魔城》就是了，目前最喜欢的系列作品为《被剥夺的刻印》。

## 白菜

□越是临近11月11日，关于“光棍节”的宣传就越多，甚至堂而皇之出现在了各种广告上。原本是国内单身网民自嘲用的日子，何时也成了可以祝贺的节日？老实说还不如在这一天祝愿世界和平来得有意义呢。

□《大神 绝景版》攻略开始。每次在游戏途中，脑海中都会不自觉浮现出自己几年前奋战PS2版的身影。TGS时之所以觉得画面不甚给力，现在仔细想想应该是PS2时的冲击太震撼了，两个版本的画面差距并没有其他游戏那么大，直到现在我都为当年这款没有大卖的作品感到惋惜。

## 纸鸢

◆看了一篇刘墉的文章，说成熟的人不问过去，聪明的人不问现在，豁达的人不问未来。有时候有些事情，确实是知道得越少越好，睁一只眼闭一只眼地生活也许是最好的选择。

◆虽然还没有机会一睹iPad mini的真貌，不过兴趣还是非常大的，等价格稳定下来的话应该会入手一台，毕竟之前在iPad 2上购买的资源都可以直接使用。

◆最近去看望了惠州的同学，她就职于一家房地产公司，其工作所在地方看上去非常贫瘠，然而楼盘里面却拥有干净的海滩、五星级酒店和各种周边设施，宛如另一个世界。

## 胧月

★“TOKI千里山篇”终于宣布登陆PSP，同时也恭喜园城寺当选本届萌王，怜粉高呼再次相信爱情。（陆逊乱入：我还是太怜青了。）不过从13话的预告OP看来，我大千里山被淘汰基本是没跑了（求小林老师打脸），只能不厚道地希望船Q最后能放个大镜，让龙华在大将战以最佳状态刷刷时髦值，最后总分惜败给阿知贺吧。酸葡萄总决赛是个纯黑房，正常人绕着走有利于精神卫生。

★利用193辑截稿后的假期，完成了556页的《时速180米REMIX》扫尾阅读。这篇成人童话式的同人作品行文周密，尤其对角色的心理描写很是纤细。剧情设置看似平淡，但作者勇敢地面对了所有障碍，且以相对现实的手法予以解决。除了澄田花苗的青梅竹马设定较为生硬外，其他都没什么可挑剔的。

## LIKY

◆微软的平板Surface RT终于开卖，虽然本人还没有入的打算，但是对其前景还是很看好的。iPad娱乐性能一流，但是办公就是残废，Surface兼容Windows程序，这可让其无缝连接桌面电脑，娱乐办公两不误，这绝对是其最大卖点，iPad虽然一直火，但始终没有对笔记本电脑造成太大冲击，而Surface的出现恐怕会让笔记本电脑的日子不好过了，期待Pro版价格的公布。

◆上周儿子的幼儿园表演节目，可惜自己没能去看，回来只看到一些我妈拍的照片，很多都还模糊不清，看得我一阵后悔，毕竟是麦兜第一次表演节目，据我老妈说，他是跳得最好的，这么珍贵的成长经历自己没能见证，实在可惜。

## 酷洛洛

★PC版《梦幻之星在线2》三个月会员要3600日元实在是忒黑了，如果加一个100格包包还得1600日元，5200呀，够我买一款新游戏了，在PSV版发售之前坚决不充值！（不过我好想再要一只玛古呀，我的那只养废了呀。OTL）

★在一些读者的推荐下，追了新番《伊克西翁传说DT》，不得不说老卡太三俗了（作品原作就是Capcom），可怜的第二男主角一集没有一个**，其中还穿插着各种《怪物猎人》的隐性广告，推荐喜欢糟糕搞笑片的同学观看哈。



## 马修

◆随着《口袋迷宫》新作发售日的临近，一个新的巨大的坑正在我面前展开。已经有了一大堆坑的本人目前已陷入了自暴自弃的状态，放着众多未填的坑，又开了PS3上三作《机车风暴》的大坑。

◆本辑吐槽栏目聊到了益智游戏“华容道”，这可是小时候玩从来都没走成功过的。于是午休时心血来潮，找个网页版玩了下，还是那么难，不过在两个半小时、走了将近4000步后，曹孟德竟然被我给走到出口了……嗯，20多年的游戏坑算是给填上了。

◆在网上闲逛，发现有很多人在研究如何控制梦境——世界果然很大，话说如果真察觉出自己在做梦并让梦随着主观意识控制去发展，会不会降低投入度呢？毕竟很多心理体验在现实中是很难有机会体会到的。



## 乌冬

◆11月AKB的新组阁终于开始了，4个队伍重新洗牌成3个队伍，虽然原来队伍的羁绊被拆散这点很可惜，但对于“战力”分布不均的AKB来说，重新洗牌应该还是利大于弊的，希望新队伍能早日诞生出新的羁绊吧。

◆PSP-1000的滑杆复位不准了，总会自动向下，虽然有台新的PSP-3000在，不过还是想修好它，毕竟跟了自己7年也有感情了。话说算上这次的话这台PSP-1000总共只修了两次，而且两次都是方向键或滑杆使用过度的磨损问题，不得不说PSP-1000的质量果然棒。



## 咕噜（美编）

◆鬼使神差地在宜家买了个3斗抽屉柜，看着成品貌似很简单，到了该自己动手的组装的时候，就是个头疼的问题了，虽然说明书讲解得很详细，但是也要研究半天才能搞明白拼装的过程。正反、前后、左右的板子，大小、长短不同的螺丝都要一一对号入座，只要有一块搞错那就要卸下重新来过。最后还是经过了两个小时的努力拼装，抽屉柜胜利的完工了，看着自己动手拼装成的柜子很有成就感。

◆最近早高峰龙华线、梅林关的拥堵时日益上涨，就连地铁也牵涉在其中。有一条微博中说：龙华线是个江湖，按时上班是个“传说”。

◆传说龙华线是这样的：清湖（可以随便坐）—龙华（可以随便站）—龙胜（可以站）—上塘（可以随便挤）—红山（可以塞）—深圳北（勇士专用站）—白石龙（壮士专用站）—民乐（烈士专用站）—上梅林、莲花北（恩怨解决站）—少年宫、市民中心、会展中心（一笑泯恩仇站）……实在是太贴切了。



## 澄香（美编）

☆朋友买了两只蟹让我大饱口福了一顿，真是美味，还是喜欢吃原汁原味的蟹，不喜欢加任何调料。

☆休息日在家想看恐怖片，结果搜到《大白鲨》看起来不错，很久以前的老片了，结果一看上瘾了，看完1，接着看2，看完才发现已经晚上一点了。接下来的续集还是等到哪天有空再看吧。



## 阿鲁

■最近半个月几乎都在玩音乐游戏，除了前段时间入手的《DJ Max TT》以及前不久才出的《偶像大师》外，还将PC平台的《DJ Max TR》以及《劲乐团》单机版重新拿出来练手，虽然依旧还没有达到以前的高度，倒也找回了一些当年游戏时的感觉，当然最值得一提的是又养成了勤剪指甲的好习惯（本人用键盘玩音乐游戏时无法忍受指甲刮在键盘上，极度影响手感）……

■近期沉迷于看小说，除了把《盗墓笔记》给补完之外，还看完了两三部修仙类小说，不得不说看这东西太花时间了，有时候在床上一躺，半天就过去了……搞得最近连AKB48的消息都没怎么关注，实在是罪过啊。



## 半夏

★Arashi这次新专辑首发销量突破70万，达成专辑连续10作销量榜冠军，可喜可贺可喜可贺，年底的音番也确定得差不多了，另外也十分期待压轴的红白，游戏方面圣诞档也非常丰富，忙并快乐着的日子马上就要来了，略期待。

★日剧方面，大本命出演的《迟开向日葵》自然是看直播+高清档伺候，另外爱自虐的人可以在夜深人静时看一集《孤独的美食家》体验一把口水横流、饿得抓狂的感觉。

★11月11日对我来说也有几分特殊，不过不是因为所谓的光棍节，而是本命声优铃木达央的生日，在这里提前说一句生日快乐。近日经历乐队重组，达子却依然能在推特搞怪耍宝，让人稍稍安下心来，加油吧，新的一年也期待可以被他的声音持续治愈着。



## Juxi（美编）

◆不管发生什么，都不要放弃，坚持走下去，肯定会有意想不到的风景。也许不是你本来想走的路，也不是你本来想登临的山顶，可另一条路有另一条路的风景，不同的山顶也一样会有美丽的日出，不要念念不忘原来的路。

◆年轻的好处，是可以在没有看清楚这个世界之前，做率性的事。荒唐也好，可笑也好，那都是无悔的青春。

## sienna

◆接着说上次扭到腰的事，腰还没有好结果头疼发烧，我也太可怜了吧……

◆这次截完稿，哥哥就带我去香港和澳门玩，开心呀，哥哥真好。

◆上次回家帮我家梦梦拍了一些照片，好可爱的说，来一张分享一下。



# 掌机王自由谈




那些年，我们从挂着各种名头的FC机器上初次体验了游戏的魅力；那些年，我们在GB的黑白画面上第一次发现便携游戏机也可以这么强；那些年，我们和众多玩GBA的同学一起打机争论；那些年，我们曾沉迷于其他但很快又重燃热情……“那些年”这个句式从一部青春电影开始被传开传热直到现在淡去到鲜有人提起，但属于我们的“那些年”的记忆是无法忘却的，本辑“自由谈”收录的作品，便是《那些年，我们玩过的游戏机》。

文 伟伦布船长

# 那些年，我们玩过的游戏机

2012年非常卖座的青春励志电影——由九把刀的同名小说改编而来的《那些年，我们一起追的女孩》，让网络上一时间流传起“那些年，我们一起XXX”的句式。而当我看到这个句式的时候，我第一时间想起的居然是当年陪伴我度过一个童年的GB、GBA，而不是小时候有好感的女同学们（笑）。不禁感叹：“原来我对你们的感情已经这么深了啊……”于是，我就萌发了这次投稿的念头，以纪念那些年曾经陪伴过我的好“玩伴”们。

## 那些年，我们接触了游戏

在我六七岁的时候，对游戏机的最初印象就是邻居孩子的小霸王学习机。而最先接触的就是《幽游白书》、《冒险岛》、《雪人兄弟》、《魂斗罗》、《超级马里奥》这些经久不衰的游戏，后来他买了一些所谓的“智力卡”，其中一张就是《重装机兵》，也就是这款游戏给了我关于RPG的最初概念。也记得和小伙伴们一起尝试《魂斗罗》“一条命全通关”那种酣畅淋漓、越挫越勇的感觉。

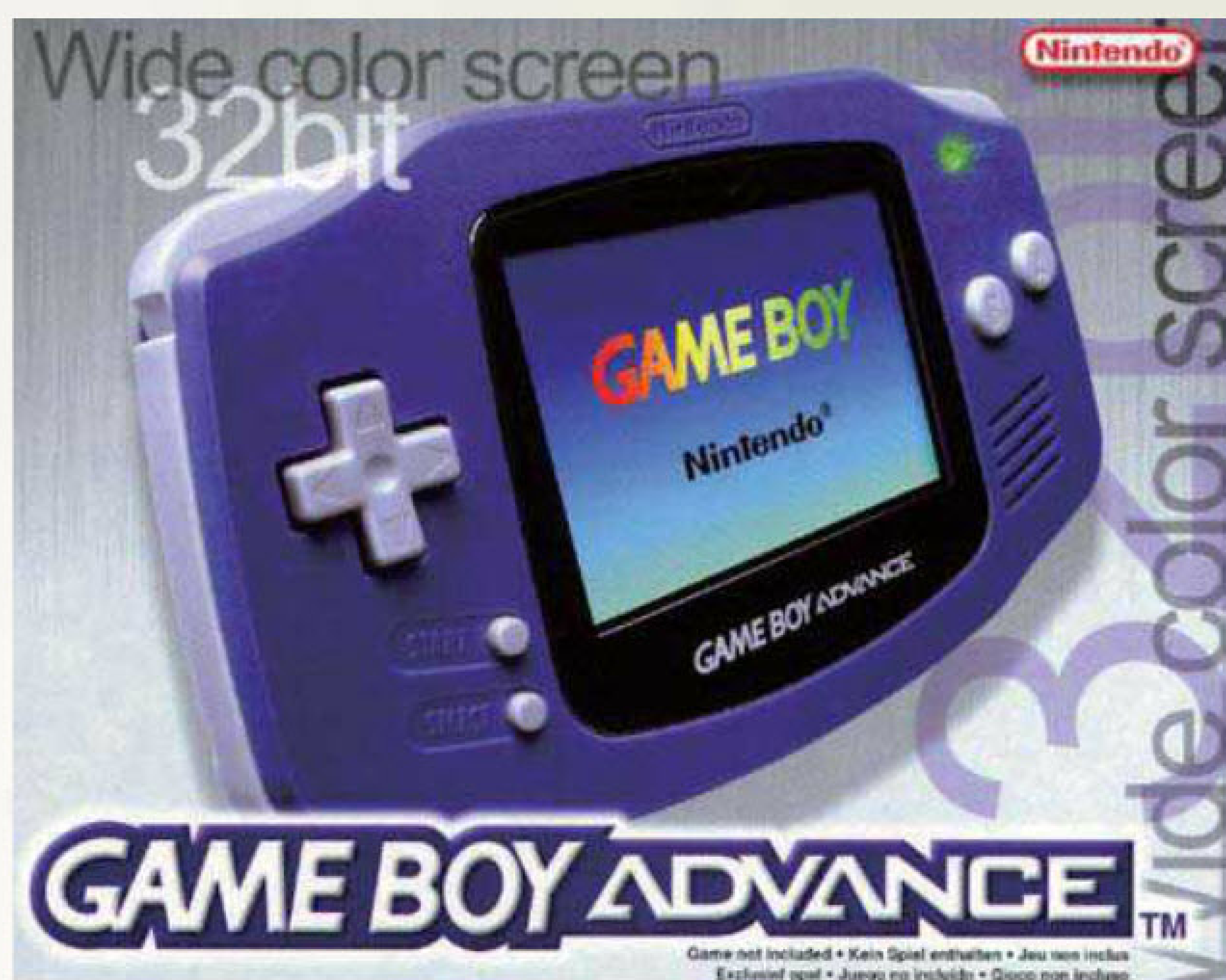
到了小学三年级的时候，当我目光还停留在小霸王学习机的时候，我的同学柏伟说他从表哥那里借来了一台GB。刚开始的时候我还挺怀疑这黄色机身、外形酷似砖头的类似于游戏机的物体的性能，他给我试玩一下《星之卡比》后，我发现这台游戏机竟然这么好玩。并且最重要的是它可以随时随地地拿出来玩，不用像小霸王学习机那样要连接上电视才行。于是经过一番死缠烂打、软磨硬泡后，他终于答应借我一个晚上。





本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

我整个手心都是汗地揣着这台GB和一张《星之卡比》以及一张《口袋妖怪红》，兴冲冲地跑回了家，瞒着父母在房间里偷偷地玩了一整个晚上，老爸老妈还以为我通宵地在学习（对不起了，老爸老妈）……就在这一天晚上，我接触到了我人生最难以取代的一款游戏，就是《口袋妖怪》。游戏开始后，一个小不点一样的角色开始了冒险之旅，黑暗的洞穴、危机四伏的森林、浩瀚的海洋、作恶多端的反派火箭队、神秘莫测的神兽们……这个神奇的世界里的每一样的东西都深深地吸引着我这个对外面世界充满向往与好奇的小小少年。从当年傻傻地向冒险家的强大精灵扔球，到现在的向集满全图鉴之路的迈进，《口袋妖怪》对我来说的确是一款RPG神作。为了能玩到《口袋妖怪》，我绞尽脑汁地省吃俭用，终于在GBA已经发售的时候，用150元买了自己人生中的第一台掌机GB和第一张游戏《口袋妖怪 红》，而这台GB也陪我度过了一个愉快的寒假。




## 那些年，我们有了GBA

虽然能玩到《口袋妖怪》，但那时GB明显已经落伍了。一次换卡时，游戏店的JS和我说："你怎么还玩GB啊，早就落后了，不如换一台GBA吧。"接着晃了晃手里的一台蓝色的GBA——买的时候怎么不见他说！他逐一给我介绍GBA的机能，并插上一些GBA的热门游戏给我试玩，当他说到GBA不仅能玩到最新的《口袋妖怪 绿宝石》还能兼容以前GB的卡带时，我已经沦陷了，睁着一双充满渴望的大眼睛："多、多少钱？"JS一看目的达到了，就开始有恃无恐："看你是老顾客了，加上你原来的的GB，给我270吧。"当时正好是春节过后没多久，我手头上确实有点钱，虽然要抵上GB，但一想到能玩到最新的《口袋妖怪》并且以前的卡带都还可以玩的时候，我就失去理智了。于是，买回来不到半年的GB就这样被我卖掉了，加上270大洋换回了一台蓝色的GBA。后来我才发现我当时被骗了，当时的二手GB怎么也值80到100的，而GBA的售价为320，也就是说我以50元的价格卖掉了我的GB，唉……

虽说年幼无知，但GBA真实地握在手里的时候，还是让我欣喜若狂了好一阵子。除了《口袋妖怪 绿宝石》以外，我还接触到了《铸剑物语》、《火焰之纹章》、《光明之魂》、《牧场物语》、《超级机器人大战》等一系列经典的游戏，而GBA更加鲜明、生动的游戏画面，带我进入到了一个全新的游戏世界。

到了五年级的时候，我对掌机的了解已经不限于GBA和GB这些了。那时我看了很多自己买的或者借朋友的《掌机王SP》，了解到原来GBA系列还有个GBA SP，而考得了好成绩所以父母奖励了点钱又正愁于GBA的画面很暗的我立马以630元的价格买了一台神游的银色的GBA SP。小巧又便携的GBA SP让我真正体验到了在被窝里玩游戏的爽快感。因为我有两台GBA，所以我就整天叫那些没有游戏机的小伙伴们一起联机玩《网球王子》（个人觉得体育竞技什么的比较适合联机），以至于我玩得最厉害的游戏就是"《网球王子》系列"。

## 那些年，我曾离开掌机但又重燃热情

时间一晃而过，上了初中。渐渐地，我开始对掌机感到厌倦，将目光投向了当时很热门的网游《DNF》，而陪我度过了小学大部分时光的两台GBA以及那些以前不肯借给别人的游戏卡带也以很低的价格卖给了游戏店的JS。沉迷于网游时虽然觉得很爽，但总觉得好像少了什么。虽然是和朋友一起在网上并肩作战，但却没有了当年一边大汗淋漓地游戏一边面对面地讨论该怎么打的那种感觉。到了初三，大家都在备战中考的时候，我也投入了每日题海的作战中。那段时间，网游和

游戏机什么的已经离我远去了。

中考结束后，那漫长的两个月中，已经两三年没有了解过游戏机的我，上网浏览了一些游戏机的网站。那时才发现如今的NDS和PSP已经发展【得如此迅速。PSP的机能自



然不用说，NDS的双触与摸屏设计也让它的游戏性得到了延伸。并且当时的PSP已经出到了3000，有众多画面精美的游戏；NDS上更有好几款《口袋妖怪》的正统续作。看着那些似曾相识的游戏画面，那一刻，早已熄灭的游戏热情再一次被点燃了。我先后买了一台全新的NDSL和二手PSP-2000（因为听朋友说2000和3000差不多）。那个暑假，仿佛我又回到了那个在小学时代坐在电视机前目不转睛地打游戏的时光。但不知道是不是因为《口袋妖怪》的缘故，本人对任天堂的掌机游戏的感受相对于索尼的掌机来说要更为强烈，但索尼的PSP的机能确实不是盖的，《战神》、《怪物猎人》、《无双大蛇》等游戏无论画面还是游戏性来说都是非常高的。在这里顺带说一下，NDS上我真心研究过并完美通关的只有"《口袋妖怪》系列"和"《游戏王》系列"。《口袋妖怪》前面说了，《游戏王》是我从小就很喜欢的一部




动漫，所以也很喜欢这个系列的游戏，但相比于PSP的"《游戏王》系列"来说，我觉得NDS上的更好，因为融入了解谜、探索、冒险等RPG的元素并且与动漫剧情有联系，而不是PSP系列上单一地找人对战。



到了高一，越来越多的游戏让我有种应接不暇的感觉，但大部分都只是浅尝辄止。虽然其中也不乏《苍翼默示录》、《最终幻想》、《AKB1/48星恋之梦》（神作啊）等大作，但却没有时间和精力去玩。长大后总觉得好像自己玩游戏时没有以前那么多感触了，可能是疲惫了，也可能是厌倦了，也可能是自认为成熟了而觉得这些东西幼稚了?

高二了，又要投入到准备高考的战斗当中了，于是我的NDSL和PSP也被老妈拿去保管了，但我仍然对最新的游戏资讯保持着关注。3DS和PSV如火如荼的较量不是我关心的重点，我更关心的是哪一台游戏机的游戏能带给我更无可比拟的感受。

好了，到了结尾了。距今为止，我玩游戏也有七八年了，这些年里，尽管曾经遗失过玩游戏的热情，但那些早已逝去的年华里的那些玩游戏的记忆绝不会抹去，因为它们是我们童年的回忆。随着年龄的增长，我们会发现除了父母以外，没有谁是一定会一直永远地留在我们的身边的，那时候我们就会缅怀过去，缅怀那些年里，我们一起玩的游戏机。是它们，给我们留下了许多不可磨灭的记忆；是它们，风雨无改地陪伴着我们；是它们，给了我们一段快乐的童年。我一直在想，如果它们会说话，也许它们会这样说：你若不离，我便不弃……




本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# 玩家点评

## 3DS 节奏猎人 和声骑士

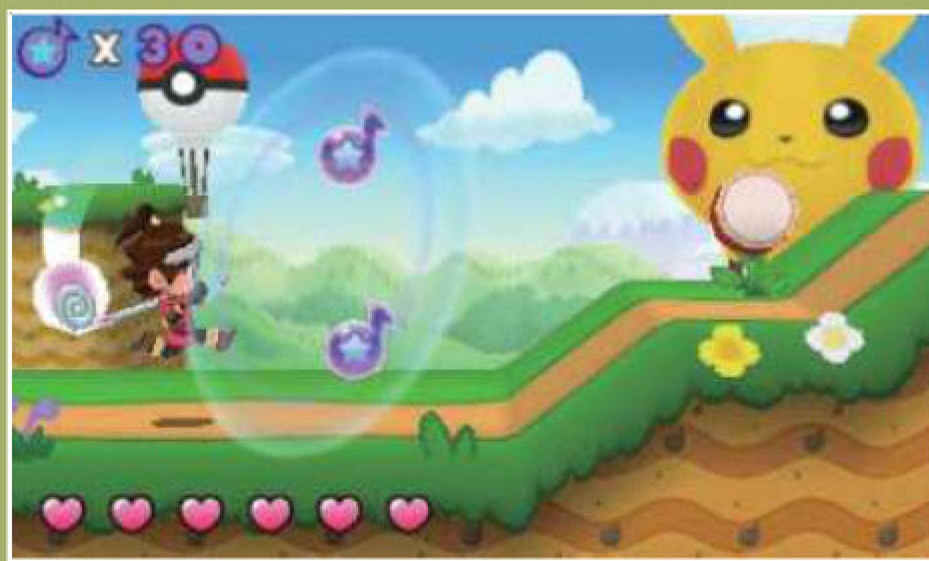
厂商：Gamefreak　类型：MUG

评论人：踢踏TWO　评分：8

先说画面，风格清新简洁，最开始展现给玩家的蓝天绿地虽然谈不上华丽但绝对心旷神怡，怪物也都很可爱。

下面说本作的核心：音乐与音乐游戏。本作的曲目并不多，但由于每关的挑战时间都不短而大关下又有很多小关，因此实际玩的时候不太会注意到，而且音乐风格多样。音乐演奏与横版动作游戏的结合最少可以打上9分，在战斗又在演奏的感觉相当美妙。而BOSS战堪称是真正的节奏游戏了，跟着提示将节奏记在心里再准确按下还是有难度的——这里要特别赞一下本作的难度把握，是典型的上手简单但难度递进很明显的游戏，经过了初期的轻松，中期和后期一次次屡败屡战最后成功过关，带给玩家的正是那种心跳加速和一气呵成和成就感，隐藏的第8关以及通关后的双倍速关卡，对高手也同样是挑战。

而不足之处，除了前面说的音乐较少，通过切换角度的方式来增加难度的设定也让笔者至今没法适应。不过总的来说，作为一款付费下载的游戏，本作是相当的物超所值，喜欢音乐游戏的3DS玩家不妨把它完整地收进你的主机中。



## PSP 横行霸道 自由城故事

厂商：Rockstar Games　类型：A·AVG

评论人：Angelo_yang　评分：8

这是RockStar在PSP平台推出的第一款《GTA》，虽然是PSP早期作品，但是现在看其画面也是相当出色，当时更称得上出类拔萃。不过有点拖影现象，而在夜晚、特别是下雨的夜晚，画面几乎是全黑的，在稍微亮点的地方玩就几乎看不清屏幕上的画面，甚至夜间玩有的地方都稍显吃力。

声音方面，枪械声音的渲染方面做得挺不错，比较有震撼力。但要是说问题的话也不少，车子的启动声音和开出的的声音几乎和其他平台的几款《GTA》作品没差别（车子本身更是稍微改了下车子的外观），几乎一个模子出来的声音，让人听起来觉得有些单调。游戏最大的缺点是游戏中火拼的时候没有半点音乐，战斗是非常的燃，但没有很燃的音乐就感觉是这作品的败笔了。仅有的音乐就是任务成功之后不变的游戏片头音乐片段，让人真心觉得很囧。

此作还有一个很坑爹的设定——主角不能游泳不能入水，不小心掉水里主角就会挂掉，然后弄丢身上所有的武器，再花巨款买回，而这也是R星头一回弄那么匪夷所思的设定。



## 稿件要求

**掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。**

# 火热秘技

栏目主持：白菜

由于看了《天才麻将少女》的某个民间PV，最近一直在反复听其中的配乐——来自《钢之炼金术师FA》的OP曲《ゴールデンタイムラバー》。歌词写得好，而且几乎可以配合上任何热血运动类的画面，可以说是万能PV曲。然后到NICO上找了一下相关PV，有很多《赌博默示录》和《斗牌传说》的PV，而且其中一些制作得非常精良。干嘛都跟赌博和麻将类挂钩啊（笑）？

## 启魂者

PSP 日版

ソールトリガー

### ●推荐技能

**俺たち反逆ル**

对クロ－ン有特效，可以用到中期。

**两断のグロリア**

对两足系的敌人有特效。将等级升满后的终极效果能变为敌全体攻击，可以用到中期。

**アニュス・デイ**

对敌攻击+睡眠付加。Lv3后变为敌全体攻击。

**ホ－リ－バレット**

队伍全体回复，消耗也非常理想。

**マシュマロ☆あしすと**

Lv2后对象变为全队。Lv5之后上升能力值非常可观，在后期非常好用。由于也会提升STR，是BOSS战不可缺少的技能。

**キャンディ☆ひ－る**

给同伴加上再生效果，Lv3后对象变为全队。

**ファル：ブラウ**

对敌攻击+盲目付加。Lv2后变为敌全体攻击。可以用到中期。

**冬の岚**

蓄力后能够超越RATE500%，BOSS杀手技能，在终盘非常活跃的技能。

**グロリアスブレイド**

一开始表现一般，但升到满级后，蓄力可以打出RATE1000%的威力。



PSV 日版

## 伊苏 塞尔塞塔的树海

イース セルセタの树海



### ●难度带来的区别

游戏中可以选择4种难度。为了给玩家在难度选择上有一个指标，以下将给出4种难度下各种项目的区别。

| 项目 | Easy | Normal | Hard | Nightmare |
|---|---|---|---|---|
| 怪物HP | 0.8倍 | 1.0倍 | 1.05倍 | 1.1倍 |
| 容易造成硬直度 | 1.2倍 | 1.0倍 | 0.85倍 | 1.0倍 |
| SP上升量 | 1.5倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 1.0倍 |
| EXTRA上升量 | 1.5倍 | 1.0倍 | 0.75倍 | 0.5倍 |
| 获得EXP | 1.5倍 | 1.0倍 | 0.75倍 | 0.5倍 |
| 获得金钱 | 1.5倍 | 1.0倍 | 0.75倍 | 0.5倍 |
| 状态异常成功率 | 0.25+0.75倍 | 1.0倍 | 0.667倍 | 0.333倍 |
| 遭到状态异常几率 | 0.5倍 | 1.0倍 | 0.5+0.5倍 | 0.75+0.25倍 |
| 防御后伤害减少率 | 100% | 80% | 65% | 50% |
| 造成伤害 | 1.25倍 | 1.0倍 | 1.0倍 | 0.9倍 |
| 遭到伤害 | 0.5倍 | 1.0倍 | 1.75倍 | 3.5倍 |

PSP/PSV 日版

## 纸盒战机W

ダンボール战机W

### ●密码

在パラダイス的コントロ-ルル-ム，与メダモS机器人对话，选择パスワ-ド即可输入密码。输入成功之后，在ミソラ驿前的ゲ-ムズマ-ヤ即可购买对应的道具与机体。右表将公布目前已知的密码和对应道具机体。

| 密码 | 获得LBX或道具 |
|---|---|
| おれぶえごむじす | MG 炎帝ミネルバ |
| えるかそぐてらみ | MG 宇宙英雄ペルセウスS |
| 9ニンノユウシヤ | MG ペルセウス |
| こふちえわのきま | MG イカロス・ゼロ |
| となえわかせいお | MG ミネルバ改 |
| もゆらえうぼゆみ | MG ジャンヌD |
| ばくゆうぶむんご | MG トロイ |
| そにうわよんみと | MG トリト-ン |
| みとらていやこぎ | MG エルシオン |
| ひぼてきちないれ | MG ミネルバ |
| れもやえてすだん | MG ヴァンパイアキャット |
| らだとなよえふさ | MG イカロス雷门Z |
| ねてむもかいぞぬ | MG 白龙リュウビ |
| てんぜいたぬへう | MG エルシオン・ディ-ド |
| とのまなごんざい | MG ア-ミ-イカロスZ |
| ゆもうすばじのみ | MG ロ-ズジャンヌD |
| ねてむもかいぞぬ | MG 白龙リュウビ |
| ちこばなりまうじ | MG ア-ミ-イカロスF |
| あもりのてんぎし | MG 海贼王トリト-ン |

栏目主持 胧月

# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE

本次发售表上最为耀眼的变化，当属3DS将于明年2月发售的《DQⅦ》复刻，该款名作在PS时期就因其简陋的画面但又质量上乘的剧情引起广泛的话题，为3DS华丽的发售表再添辉煌一比。PSV方面则是《瓦尔哈拉骑士3》确定于1月31日发售，而《三国志12》也要收拾收拾行装，为PSV再添一款正统历史SLG。

**发售表阅读说明**

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

## Nintendo 3DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012年11月 | | | | | |
| 15日 | 偶像活动 灰姑娘课程 | アイカツ！ シンデレラレッスン | NBGI | SLG | 5040日元 |
| 16日 | 索尼克全明星赛车 变形 | Sonic & All-Stars Racing Transformed | SEGA | RAC | 29.99美元 |
| 20日 | 守护者的崛起 | Rise of the Guardians: The Video Game | D3 Publisher | A・AVG | 29.99美元 |
| 22日 | 豪宅生活 拓麻歌子 | おうちまいにち たまごっち | NBGI | SLG | 5040日元 |
| 22日 | 终极军团 | エクストルーパーズ | Capcom | ACT | 5990日元 |
| 22日 | 危险老爷子和1000个朋友邪 | でんぢゃらすじーさんと1000人のお友だち邪 | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 22日 | 闪亮护士物语2 | ピカピカナース物语2 | 日本Columbia | SLG | 5040日元 |
| 23日 | 口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 | ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲートと∞迷宫（むげんだいめいきゅう）～ | Pokemon | RPG | 4800日元 |
| 29日 | 雷电十一人1・2・3 元堂守传说 | イナズマイレブン1・2・3！！ 元堂守传说 | Level-5 | RPG | 5800日元 |
| 29日 | 火影忍者SD 力量疾风传 | NARUTO-ナルト-SD パワフル疾风传 | NBGI | ACT | 5230日元 |
| 29日 | 雷顿教授对逆转裁判 | レイトン教授VS逆转裁判 | Level-5 | AVG | 5980日元 |
| 29日 | 解放之剑 艾克希布 | アンチェインブレイズ エクシヴ | Furyu | RPG | 6279日元 |
| 2012年12月 | | | | | |
| 6日 | 纸片马里奥 超级贴纸（日版） | ペーパーマリオ スーパーシール | Nintendo | RPG | 4800日元 |
| 13日 | 雷电十一人GO 2 时空之石 热风 | イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ | Level-5 | RPG | 5500日元 |
| 13日 | 雷电十一人GO 2 时空之石 雷鸣 | イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ライメイ | Level-5 | RPG | 5500日元 |
| 13日 | 美食的俘虏 美食怪兽 | トリコ グルメモンスターズ! | NBGI | RPG | 5800日元 |
| 20日 | 我是航空管制官 机场英雄3D 成田 with ANA | ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー3D 成田 with ANA | Sonic Powered | SLG | 5090日元 |
| 20日 | 时髦又可爱 与小狗一起玩吧！海篇 | オシャレでかわいい 子犬と游ぼ！-海编- | MTO | SLG | 5040日元 |
| 27日 | 幻想生活 | ファンタジーライフ | Level-5 | RPG | 5800日元 |
| 2013年2月 | | | | | |
| 7日 | 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士 | ドラゴンクエストⅦ ～エデンの战士たち～ | Square Enix | RPG | 6090日元 |
| 2013年3月 | | | | | |
| 未定 | 怪物猎人4 | モンスターハンター4 | Capcom | ACT | 售价未定 |
| 2012年内 | | | | | |
| 未定 | 超速变形伽罗Z（暂名） | 超速变形ジャイロゼッター（暂名） | Square Enix | TAB | 售价未定 |
| 未定 | 龙珠英雄 终极任务 | ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション | NBGI | TAB | 售价未定 |
| 未定 | 朋友聚会（暂名） | トモダチコレクション（暂名） | Nintendo | ETC | 售价未定 |

近期焦点

### 纸片马里奥 贴纸之星（美版）

11.11 ◆Nintendo◆A・AVG◆39.99美元 S 期待度

《纸片马里奥》的最新作率先发售美版，本作采用动作冒险系统，马里奥将为了收集散落到各地的皇家贴纸而奔波努力。游戏良好地发挥纸片世界观，玩家可利用三维向二维世界的变幻完成解谜工作。将收集到的贴纸用于战斗再现了马里奥的经典的攻击方式，收集素材打造新的贴纸进一步提升了游戏的耐玩度。

### 索尼全明星大乱斗

11.20 ◆SCE◆ACT◆39.99美元 B 期待度

本作是集合了PS平台众多的人气角色，支持最多4人对战的乱斗型动作游戏。如《战神》的奎托斯、《到哪里都在一起》的多罗、《未知海域》的德雷克等等，即将在这片舞台上展开一场跨越作品隔阂的喧哗乱斗。游戏的画面相对写实，攻击手段多样，是一款很适合联机同乐的作品。

# PlayStation Vita

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2012年11月 | | | |
| 15日 | 刺客信条Ⅲ 自由使命（日版） | アサシン クリード Ⅲ レディ リバティ | Ubisoft | ACT | 6090日元 |
| 20日 | 索尼全明星大乱斗 | PlayStation All-Stars Battle Royale | SCE | ACT | 39.99美元 |
| 29日 | Fate/stay night 新星 | フェイト/ステイナイト[レアルタ・ヌア] | 角川Games | AVG | 6300日元 |
| 29日 | 特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2 | トトリのアトリエ Plus アーランドの炼金术士2 | Gust | RPG | 6090日元 |
| | | 2012年12月 | | | |
| 13日 | 间谍猎手 | Spy Hunter | Warner Home Video | ACT | 39.99美元 |
| 13日 | 实况力量职棒2012决定版 | 実況パワフルプロ野球2012決定版 | Konami | SPG | 5980日元 |
| 20日 | AKB1/149 恋爱总选举 | AKB1/149 恋爱总选举 | NBGI | AVG | 7329日元 |
| 20日 | 使命召唤 黑色行动 解密 | Call of Duty: Black Ops Declassified | Activision | FPS | 6090日元 |
| 20日 | 数学力王 初级 中1水平 | 数学力王 初级 中1レベル | Media-5 | ETC | 4800日元 |
| 20日 | 数学力王 中级 中2水平 | 数学力王 中级 中2レベル | Media-5 | ETC | 4800日元 |
| | | 2012年秋 | | | |
| 未定 | 奈奈美的兵法（暂名） | ナナミの兵法（暂名） | Media-5 | ETC | 售价未定 |
| 未定 | 灾厄重生 | マリシアス リバース | Alvion | ACT | 售价未定 |
| | | 2012年冬 | | | |
| 未定 | 开箱大作战 | 箱！ -OPEN ME- | SCEJ | 类型未定 | 售价未定 |
| | | 2012年内 | | | |
| 未定 | 终极地带 HD版 | ゾーン オブ エンダーズ HD エディション | Konami | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 网页三国志 NEXT | ブラウザ三国志 NEXT | Marvelous AQL | SLG | 免费 |
| 未定 | 瑞奇与叮当 全面突击 | Ratchet&Clank: Q-force | SCE | ACT | 售价未定 |
| | | 2013年1月 | | | |
| 17日 | WRC 3 FIA 世界汽车拉力锦标赛 | WRC 3 FIA ワールド ラリーチャンピオンシップ | Cyberfront | RAC | 7140日元 |
| 24日 | 樱花庄的宠物女孩 | さくら庄のペットな彼女 | 角川Games | AVG | 6804日元 |
| 31日 | 瓦尔哈拉骑士3 | ヴァルハラナイツ3 | Marvelous AQL | A・RPG | 6090日元 |
| 未定 | 恶魔之眼 | デモンゲイズ | 角川Games | RPG | 6090日元 |
| | | 2013年2月 | | | |
| 28日 | 闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明 | 闪乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女达の证明- | Marvelous AQL | ACT | 6980日元 |
| 未定 | 三国志12 | 三国志12 | Koei Tecmo Games | SLG | 8190日元 |
| | | 2013年3月 | | | |
| 14日 | 斯坦因之门 | シュタインズ・ゲート | 5pb. | AVG | 7140日元 |
| 14日 | 斯坦因之门 比翼恋理的爱人 | シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| 28日 | 胧村正 | 胧村正 | Marvelous AQL | A・RPG | 4980日元 |

# PlayStation Portable

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2012年11月 | | | |
| 15日 | 解放之剑 艾克希布 | アンチェインブレイズ エクシヴ | Furyu | RPG | 6279日元 |
| 15日 | 召唤之夜4 | サモンナイト4 | NBGI | S・RPG | 3990日元 |
| 22日 | 幸运之杖2 FD 献给你的终章 | ワンド オブ フォーチュン2 FD ～君に捧げるエピローグ～ | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 22日 | 恋爱随意链接 预知随机 | ココロコネクト ヨチランダム | NBGI | AVG | 6280日元 |
| 29日 | 玻璃心公主 | グラス ハート プリンセス | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 29日 | 圣斗士星矢Ω 终极小宇宙 | 圣斗士星矢Ω アルティメットコスモ | NBGI | FTG | 5230日元 |
| 29日 | 学园战争 | スクールウォーズ | QuinRose | AVG | 6300日元 |
| 29日 | 遗失断片 侦探物语全集 | ミッシングパーツ ザ・探偵ストーリーズ コンプリート | 日本一Software | AVG | 5040日元 |
| 29日 | 假面骑士 超巅峰英雄 | 假面ライダー 超クライマックスヒーローズ | NBGI | ACT | 6280日元 |
| 29日 | 恋爱面前 校规无视 | 恋は校则（ルール）に缚られない！ | 角川Games | AVG | 5040日元 |
| 29日 | 你是主人我是仆 侍奉日记 携带版 | 君が主で执事が俺で～お仕え日记～ぽーたぶる | Minato Station | AVG | 6279日元 |
| | | 2012年12月 | | | |
| 13日 | 笨蛋、测验和召唤兽 携带版 | バカとテストと召唤兽 ポータブル | 角川Games | AVG | 6090日元 |
| 13日 | 实况力量职棒2012决定版 | 実況パワフルプロ野球2012決定版 | Konami | SPG | 5250日元 |
| 20日 | AKB1/149 恋爱总选举 | AKB1/149 恋爱总选举 | NBGI | AVG | 7329日元 |
| 20日 | 东京山手线男孩 携带版 甜心牛奶 | TOKYOヤマノテBOYS Portable HONEY MILK DISC | 5pb. | AVG | 5040日元 |
| 20日 | 海贼王 冒险黎明 | ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け | NBGI | RPG | 5980日元 |
| 20日 | 钻石国的爱丽丝 精彩奇妙世界 | ダイヤの国のアリス ～Wonderful Wonder World～ | QuinRose | AVG | 6300日元 |
| 20日 | 阁楼彼女 | 屋根里の彼女 | GN Software | AVG | 6279日元 |
| 20日 | 机装猎兵EX | 机装猎兵ガンハウンドEX | G.rev | ACT | 5229日元 |
| 20日 | 离水平线还有多远 原点航班 | 水平线まで何マイル？ -ORIGINAL FLIGHT- | Alchemist | AVG | 7140日元 |
| 27日 | 黄昏的禁忌之药 携带版 | 黄昏のシンセミア PORTABLE | Cyberfront | AVG | 6090日元 |
| | | 2012年冬 | | | |
| 未定 | 光明之舟 | シャイニング・アーク | SEGA | RPG | 6279日元 |
| | | 2013年1月 | | | |
| 17日 | 数码宝贝大冒险 | デジモンアドベンチャー | NBGI | RPG | 6280日元 |

# DVD光盘内容导视

## 游戏展望台

- 心灵传说R
- 发现计划
- 狡狐大冒险 时空神偷
- 银魂双六
- 恋爱随意链接 预知随机
- 圣斗士星矢Ω 终极小宇宙
- 恶魔城 暗影之王 命运之镜
- 怪物射手




## 任天堂网络直播会10.25

- 拉与落
- 旋转飞溅
- 新・超级马里奥兄弟2
- 立体动物之森
- 终极军团
- 口袋妖怪不可思议的迷宫
- 伟大之门与无限迷宫
- 雷顿教授对逆转裁判
- 纸片马里奥 超级贴纸
- 美食的俘虏 美食怪兽
- 雷电十一人GO 2 时空之石
- 热风・雷鸣
- 幻想生活




## 喧闹游园

- 索尼全明星大乱斗广告
- 被禁售的马里奥游戏



## 新作特搜队

- 纸盒战机W
- 偶像大师 闪亮音乐祭 甜蜜乐曲・跃动音符・诱人曲调
- 弗罗比舍说
- 和大家在一起






## 新动一刻

- 乔乔的奇妙冒险



## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《弗罗比舍说》的游戏演示的最后，画面中的人手中拿着什么东西躲来躲去？

A：仙人掌　　B：气球　　C：扇子




PEGA精美游戏周边 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王SP 幸运大抽奖

**参与方式：** 只要在2012年11月30日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第196辑上公布，敬请关注。

## 大奖



1名 北通动力堡垒移动电源BTP—6375



1名 北通潘多拉智能双核手柄

## 幸运奖



1名 北通原生铜HDMI高清线



1名 北通原生铜MICRO微型数据线



1名 北通原生铜苹果数据线



1名 北通原生铜MINI迷你数据线



1名 北通源动力便携充电器


本次活动赞助厂商及网站











# 《掌机王SP》第192辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net

## 大奖 2名



手柄

| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 宁波市 | 童晔 |
| 中山市 | 伍达思 |

## 幸运奖 5名



掌机周边

| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 昆明市 | 程霄熠 |
| 昆明市 | 王浩丞 |
| 桂林市 | 伍尔佳 |
| 芜湖市 | 张远志 |
| 南京市 | 朱梦然 |

## 《掌机王SP》第192辑DVD问答—中奖名单

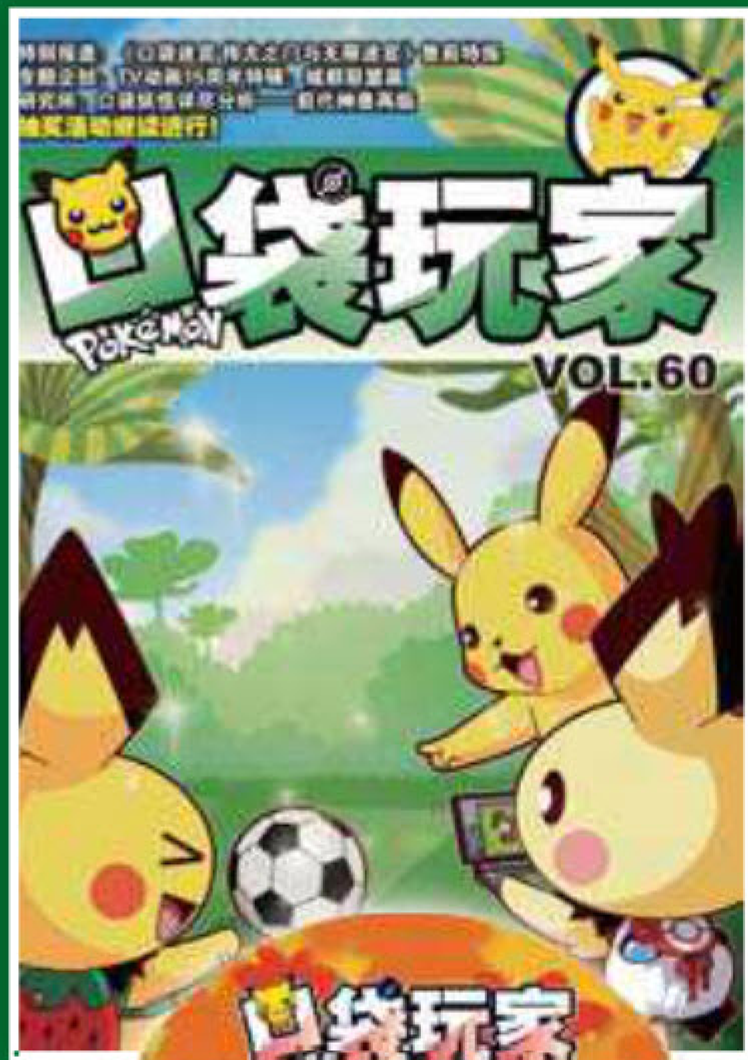
| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 洛阳市 | 高伟 |
| 马鞍山市 | 许少玮 |
| 苏州市 | 杨天远 |

答案：A



3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。



# 口袋玩家 VOL.60

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

研究所

**口袋妖怪详尽分析——前代神兽再临**

露琪亚、凤凰、迪亚路卡、帕鲁基亚以及两个形态的基拉帝纳，一起来探究《黑2·白2》规则下五只超人气主神的战术！

特别报道

**救助探险进行时 ——《伟大之门与无限迷宫》售前特企**

以全局的角度来将这款《口袋迷宫》新作售前的消息总结归纳，让大家系统了解本作的同时，也以专题企划的形式，回顾系列的发展与进化！

口袋小说

**千年——最终篇：末日的审判**

众多读者关注并喜爱的小说《千年》，将在这一辑迎来了最终篇，爱丽丝和她的朋友们、对手们，将面对怎样的故事结局？

**光盘收录**

《宠物小精灵BW2》中文字幕动画+ANA短片《皮卡丘的夏天大桥故事》+广播剧《火箭队的秘密帝国3》

附送精美赠品：闪光皮卡丘擦屏布

**已上市 各地报刊亭有售**

**大抽奖继续进行！**

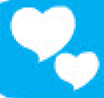
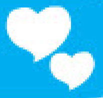
# Fan48 VOL.4

112页全彩大16开+影像DVD盘+精美海报
AKB48资讯综合志，48家族相关的新闻、专题、美图……等精彩内容尽收其中！



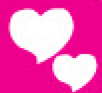
## 48美图

48家族成员精美平面写真大汇集，制服、泳装、Cosplay应有尽有。



## 48同好会

相信看过“SKE·ω·字幕社”作品的人对xelein这个名字都不会陌生，这次我们就请来了xelein，一起来聊聊SKE48的话题。



## 48企划

**AKB48第二章的未来**

东京巨蛋演唱会后，AKB48正式进入第二章，究竟在这次的组阁波纹中，成员的心境都是怎样的呢？这次让我们通过对次世代以及移籍组成员的访谈来寻找答案。

**SKE48结成四周年访谈**

趁着SKE48结成四周年之际，这次请来Team S和Team KⅡ的成员，让她们谈谈对自己队伍以及对同伴的想法。

**博多的逆袭**

和其他48团体比起来较为平静地持续着活动的HKT48。但是指原莉乃的加入，以及五名团员的毕业引发了急剧的变化。到底现在的博多发生了什么？

**NMB48特企**

通过对人气成员渡边美优纪访谈、成员对队长山本彩的想法以及NMB48出道背后的秘话，一起来了解一下这个48家族中人气上升最快的姐妹团体。




附送精美赠品：SKE48双面海报

**光盘收录**
AKB王道综艺《AKBINGO！》连载

**11月下旬 全国上市！**